

VOS FILMS PRÉFÉRÉS

VIDEO-GD

VOYAGE DANS LE MONDE DE LA

RÉALITÉ VIRTUELLE

TOUTE L'ACTUALITÉ Des jeux vidéo sur MICRO



FOURNISSEUR OFF

Retrouvez la magie et le suspense du fi de Spielberg sur vos micros. Le magazine <u>Génération 4 a dit :</u>

"c'est la meilleur adaptation de film jamais réalisée." 95% - Gen d'OR.



TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.

La nouvelle merveille des auteurs de EPIC. TILT D'OR 93 du meilleur simulateur de vol. PC - PC CDROM -AMIGA 1200

Revivez l'épopée Européenne de l'O.M

Jouez avec les stars de l'O.M. dans une fantastique simulation de football. 91% - TILT. Nominé au TILT D'OR. PC - ATARIST - AMIGA

© 1993 O.M.G.P. ALL RIGHTS RESERVED.

Participez à la plus prestigieuse compé

GOHL

de golf. Les sélections américaines et Européennes s'affrontent. Menez votre équipe à la victoire.

PC - PC CDROM - AMIGA - AMIGA 1200

TM & © 1993 PGA Officially Licensed Product

OCEAN SOFTWARE LIMITED · 25 BOULE



MIRASS

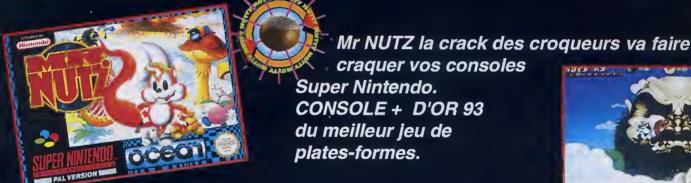
CICIEL DU PERE NOEL 93

JURASSIC PAR

Pour entrer à Jurassic Park mieux vaut avoir ses cartouches. Plongez dans le suspense fascinant

> du film. Jurassic Park offre des graphismes somptueux et des passages en 3D réels.





IURASSIC PA





Après vous être entraînés sur les autres jeux de combat.

passez aux choses sérieuses ! RANMA 1/2 le jeu qui va mettre K.O. les autres jeux de combat.



@ R. TAKAHASHI/SHOGAKKAN, KITEI, FUJI TELEVISION.



Le héros du film s'attaque à vos consoles Nintendo.

Le magazine CONSOLE +

a dit : "Denis la Malice est un régal pour les yeux et les **JOUEZ ET GAGNE SUR LA LIGNE OCEAN** 6.68.33.68

© 1993 Warner Bros., DENNIS is a trademark of Hank Ketcham Enterprises, Inc.

SOMMAIRE

In

đ

ous avez remarqué? On dit "bonjour" aux gens.
Ça veut dire: "je souhaite que la journée que vous allez
passer soit bonne pour vous". Ça veut dire aussi:
"Quant à demain, on verra, tont est susceptible de changer d'ici
là, je préfère ne pas trop m'avancer pour l'instant". Pour les
gens dont on se méfie beaucoup, on devrait dire: "Bonne
heure", ou même "Bonne mimite", sous-entendu: "Je souhaite
que la minute qui vient soit bonne pour vous, et si vous me
faites une crasse d'ici là, je me réserve le droit de vous maudire
jusqu'à la septième génération dès la minute suivante".
Bref, bonne année.

Bref, bonne année.
Dans les tests, on a supprimé le bandeau qui contenait les caractéristiques du jeu. Maintenant, il y a un tableau récapitulatif (page 192) reprenant tous les points importants de chaque jeu. L'avantage est double: en supprimant le bandeau qui était présent à chaque page, on gagne de la place; et le tableau permet, d'un simple coup d'œil, de comparer tous les jeux du mois, et de vérifier qu'ils conviennent bien à vos goûts et à votre matériel. L'inconvénient est simple: après la lecture du test, il va falloir feuilleter pour connaître les caractéristiques d'un jeu. Vous me direz: galère. Je vous répondrai: ça vaut mieux que "l'inconvénient est simple: après la lecture du test, une enclume va vous tomber sur le pied".

une enclume va vous tomber sur le pied".
Il y a de plus en plus de jeux en CD-Rom. On vous l'a déjà dit, certes, mais maintenant, ce n'est plus: "vous pouvez acheter un lecteur de CD-Rom" mais "Vous allez être obligé d'acheter un lecteur de CD-Rom dans pas longtemps". Commencez à économicor

Vous noterez l'apparition d'une nouvelle rubrique sur la Réalité Virtuelle (qui explique, d'ailleurs, que la couverture du magazine ne soit pas un jeu mais une vraie femme vivante casquée et gantée de machins électroniques). Elle est toute petite (la rubrique, pas la femme), mais ça vous donnera une idée de ce que vous ferez dans cinq ou dix ans. Par ailleurs, vous noterez que l'anagramme de "Virtual Reality" est "Try a ritual evil", ce qui serait un beau slogan pour un jeu de rôle

en VR, je trouve.
Grâce à notre dossier sur le Full-Motion Video, autrement dit
FMV, autrement dit Plein-Mouvement Video, vous saurez tout
sur les cartes déjà disponibles pour CD-I, CD32, PC, et un tout
petit peu 3DO. Et qui dit FMV dit lecteur de CD-Rom, on vous
a prévenu y a pas trois paragraphes, faudra y passer.
À propos de CD32, Microcosm, de Psygnosis, est une lueur
d'espoir: ça y est, un éditeur a brisé la (jeune) tradition qui
consiste à se contenter de mettre des jeux Amiga sur un CD
sans les modifier ni les améliorer le moindre. Microcosm sur

consiste à se contenter de mettre des jeux Amiga sur un CD sans les modifier ni les améliorer le moindre. Microcosm sur CD32 est meilleur que sur PC. Heureusement pour nous, et aussi pour Commodore, dont la réputation se joue en partie là-dessus. Et à propos de CD32, vous pouvez en gagner une en participant au concours Virgin, que vous trouverez en page 178.

en participant au concours Virgin, que vous trouverez en page 178.

Zut, j'ai plus la place. J'abrège: si vous trouvez qu'il est trop tôt pour publier la solution de Alone in the Dark 2, ne la lisez pas. La rubrique "Shopping", inaugurée le mois dernier, qui a eu l'heur et l'air de vous plaire, s'appelle désormais "Quoi de neuf"; vous y trouverez tous les gadgets idiots dont on a tant besoin, de la souris gonflable au joystick en pain d'épice en passant par le moniteur de 14 majeurs, beaucoup plus grand que le moniteur de 14 pouces. Ceux qui n'ont pas eu le temps ou le courage ou la patience ou le ticket de train pour aller au Supergames Show peuvent lire les deux pages qui lui sont consacrées. Et enfin, ceux qui ne sont pas daltoniens seront ravis d'apprendre que Jim Power, de Loriciel, est un jeu en relief qui donne enfin l'impression d'être en relief. Avant, les jeux en relief donnaient juste l'impression d'avoir mal à la tête. Comme quoi, la science avance!

C'était le résumé des 200 pages qui suivent. Amusez-vous bien en les lisant. Michel Desangles

ABONNEMENT 60 CD NEWS 143 CONCOURS GREMLIN 102 CONCOURS PPS COURRIER DOSSIER CRYO 150 DOSSIER FULL MOTION VIDEO 146 DOSSIER KRISALIS 3 4 DOSSIER REALITE VIRTUELLE 136 132 EN BREF EN CHANTIER: HEIMDALL 2 5 2 INTERVIEW SCAVENGER 4 164 5 4 IEUX CRACK NEWS Я TEST MACHINE: COMPAQ 16 PETITES ANNONCES 193 PREVIEW 4 0 PREVIEW CD NEWS 158 OUOI DE NEUF? 20 SOLUTION ALONE IN THE DARK : 5 8 SUPER GAMES SHOW

E CDI PC CD ROM **ASTERIX ADVANTAGE TENNIS** 180 COMANCHE OVER **ATARI ST** 134 THE EDGE **BART VS THE WORLD** 169 CONSPIRACY **HELL CAB** 182 **CANTONA STRIKER 2** 190 **FRONTIER ELITE 2** HUMANS 177 GOAL! **GOBLINS 3** 166 **INCAII** 3D0 172 **IRON HELIX BATTLE CHESS IURASSIC PARK NIGHT TRAP** MAN ENOUGH

WOLFPACK	191	١
PC		
BLACK SECT	116	
BLUES BROS. JUKE BOX	78	
CIVILIZATION WINDOWS	133	-
DUNGEON HACK	96	
FIRE AND ICE	132	
FLIGHT SIM NEW YORK	118	
FLIGHT SIM TOOLKIT	92	
GABRIEL KNIGHT	66	•
HIRED GUNS	126	
INCREDIBLE TOONS	114	
IIM POWER	122	
LEISURE SUIT LARRY 6	70	
LEMMINGS CHRISTMAS	133	ľ
LITIL DIVIL	104	
QUEST FOR GLORY 3	120	
SAM & MAX HIT THE ROAD	128	

UNNATURAL SELECTION

7 7	MORITIVAL
91	DRAGON'S LAIR
• •	
	AMIGA
16	BLUES BROS. JUKE BOX
78	BUBBA 'N' STÍX
33	CAMPAIGN 2
96	FURY OF THE FURRIES
32	GOBLINS 3
18	LEMMINGS CHRISTMAS
92	MORTAL KOMBAT
66	THE SETTLERS
26	WIZ & LIZ
14	
22	AMIGA 1200
70	IURASSIC PARK

MANSELL CHAMPIONSHIP SENSIBLE SOCCER TROLLS WHALES VOYAGE

TABLEAU RÉCAPITULATIF EN PAGE 1

COURRIER DES LECTEURS

Il est recommandé de se brosser les dents après chaque repas (Association Dentaire Française)

Bienvenue dans le monde merveilleux et magique des questions et des réponses. Le mois dernier, je vous avais promis de vous parler de l'hexadécimal, sans accent aigu sur le "e". Mine de rien, une fois que vous aurez compris comment ça marche, vous saurez gruger et trouver vos propres Jeux Crack. Ça a l'air rébarbatif, avec un accent aigu sur le "e", mais c'est valab', non?

Avant tout, il faut que je corrige une petite erreur publiée le mois dernier. Personne n'a écrit pour la relever, ça fait plaisir d'écrire un courrier des lecteurs sans aucun lecteur... Donc, j'avais prétendu que "deci" signifiait "dix" et "hexa", seize. Pas du tout: "hexa", c'est six. Il suffit de se représenter l'hexagone symbolisant la France, on voit bien qu'il n'y a pas seize côtés, allons allons soyons sérieux. C'est "hexadeci" qui signifie seize. Ce que c'est que d'aller trop vite, tout de même...

Dans la vie courante, nous comptons en décimal, c'est à dire que nous travaillons avec une base de dix symboles, nos chiffres: 0, 1, 2, 3, 4,

5, 6, 7, 8 et 9.

En informatique, pour tout plein de raisons, on utilise l'hexadécimal, on compte en base 16. N'ayez pas peur, c'est fastoche et c'est rigolo. Moui, disons que c'est fastoche, ça suffira, inutile d'en rajouter.

En hexadécimal, on a une base de seize symboles utilisables pour compter: 0, 1, 2, ..., 8, 9, A, B, C, D, E, F. En somme, A c'est "10", B c'est "11", C c'est "12", D "13", E "14", F "15".

DE L'HEXY YA DECI

Prenons un nombre (décimal, bien de chez nous): "75", par exemple. Dans le rang des unités, on a 5. Dans celui des dizaines, on a "7", soit 70. Résultat de la décomposition: 7x10 + 5x1 = 75. Fastoche à donf.

Un autre: 364. "4", c'est l'unité, comme d'hab'. Dans les dizaines (10), on a "6", soit 60. Dans les centaines, on a "3", soit 30 dizaines, soit 300 unités. Décomposition: 3x100 + 6x10 + 4x1 = 364.

En hexa, on a la même façon de faire, un nombre va être représenté avec une suite de symboles, ceux brillamment énumérés tout à l'heure.

Le nombre hexa "B", c'est simple. C'est "11". On l'a écrit tout à l'heure, c'est pour ça que c'est simple. Il n'y a pas de calcul à faire, c'est juste un truc à retenir.

Maintenant, prenons le nombre hexadécimal "15". Ça se dirait "quinze" s'il était décimal et on n'en parlerait plus. Mais c'est un nombre hexa, et ça ne correspond pas à notre "quinze" classique. Pour le convertir en décimal, il faut faire un petit calcul, une décomposition semblable à celles d'il y a 30 secondes, mais en

L'unité, c'est "5". Le chiffre des dizaines, c'est "1". Si nous étions en décimal, on dirait que nous avons $1\times10 = 10$. Mais comme nous sommes en hexa, ce n'est pas par 10 qu'il faut multiplier, mais par 16. Ce qui donne $1\times16 = 16$.

Résultat de la décomposition: 1x16 + 5x1 = 21. "15" en hexa, c'est "21" en décimal. Pas mal, hein?

Plus compliqué: "B91" en hexa, combien ça donne en décimal? On reprend le même procédé: on a "1" dans les unités. On a "9" dans les dizaines, soit 9x16 = 144. Dans les centaines, on a "B", qui correspond à "11" en décimal.

Reprenons l'exemple "B91": 11x256 + 9x16 + 1x1 = 2961 en décimal.

Vous savez maintenant convertir un nombre hexadécimal en un nombre décimal. On va faire comme dans les bouquins d'initiation (ça devient vraiment n'importe quoi ce courrier des lecteurs), voici quelques exercices à faire, des nombres hexadécimaux à convertir, avec la solution à la fin pour vérifier que ça c'est bien passé

Ex: 10 - 9F - A0 - 5FA - 18C7 - FFFF.

DU DECLA L'HECA

A présent, on va apprendre comment procéder dans le sens inverse, obtenir un nombre hexadécimal à partir d'un nombre décimal. C'est justement ce qui va nous permettre de trouver des Jeux Crack, on approche du but.

Pour convertir d'hexa à décimal, il fallait multiplier. Pour l'opération inverse, il est naturel que l'on divise. On va diviser par des puissances successives de 16. Prenons un exemple.

 $16^{0} = 1$ $16^{3} = 4096$ $16^{1} = 16$ $16^{4} = 65536$ $16^{2} = 256$ $16^{5} = 1048576$

Comment convertir le nombre décimal "24" en hexadécimal? On connait quelques puissances de 16, essayons 4096 (16 puissance 3). Si on divise 24 par 4096, on obtient de la bouillie, rien de très utile. Même chose pour 256, qui est plus grand que 24. Il faut donc choisir la puissance de 16 directement inférieure au nombre à convertir. Dans le cas de 24, c'est 16. Une bonne chose de faite, nous avons déterminé le multiple, 16, que nous connaissons déjà pour être le multiplicateur des "dizaines".

Combien y a-t-il de fois 16 dans 24? Une seule, à vue de nez, puisque 32 (2x16) est supérieur à 24. Nous voici donc avec "1" dans les "dizaines". Dans notre division, il y a un reste, 16 n'égale pas 24. 24 - 16 = 8. "8", c'est notre chiffre des unités, puisqu'il est inférieur à 16. "18", c'est

notre nombre hexadécimal, qui correspond à 24 en décimal. On peut vérifier en refaisant l'opération inverse: 1x16 + 8x1 = 24.

Recommençons avec le nombre décimal 184. Combien de fois 16 dans 184? Calcul mental: 11. 11 par 16, ça nous donne 176. On a donc un reste égal à 8 (184-11x16). "184" en décimal, c'est "B8" en hexa.

Allez, plus compliqué, avec 585 en décimal. 585 est supérieur à 256 et inférieur à 4096 (puissance de 16 directement supérieure à 256). On divise 585 par 256, on obtient 2, et un reste de 585 - 512 (2x256) = 73. On a "2" dans les "centaines". Continuons avec 73, que l'on divise par 16. On obtient 4, avec un reste de 9 (73-64). Résultat: 585 en décimal correspond à 249 en hexa. On touche notre bille, hein?

Ce que nous venons de faire, c'est exactement ce que vous aurez à faire quand vous chercherez à truander vos jeux. Mettons que vous jouez à Sim City, par exemple. Quand vous sauvegardez une partie, le programme crée un fichier dans lequel il stocke votre trésorerie, entre autres données. Si vous avez 3150 dollars, il ira écrire "3150" quelque part dans le fichier, là où il pourra le retrouver quand vous demanderez à rejouer la partie sauvegardée. Pour bidouiller-grenouiller* cette partie, il vous faut un éditeur de secteur, appelé aussi éditeur de fichier. Il en existe sur toutes les machines, renseignez-vous. Cet éditeur affiche le contenu d'un fichier en hexadécimal: "05 00 7D 1A 34 01"... Au lieu d'afficher "5", il affichera "05", c'est une convention (c'est surtout plus joli à l'affichage, ça donne de belles colonnes régu-* clin d'œil, clin d'œil

Pour remplacer 3150 par quelque chose de plus intéressant, il faut d'abord le convertir en hexadécimal. Je vous passe le détail, ça donne C4E. Avec la fonction "Rechercher" de l'éditeur, on va chercher "0C 4E". Attention, sur PC, à cause du format Intel, il faut prendre l'habitude d'inverser, il faut chercher "4E 0C". Même chose pour les autres machines, pour des jeux qui seraient des adaptations de jeux PC. Je sais, ça complique, mais si ça ne marche pas dans un sens, essayez dans l'autre.

Une fois que l'éditeur aura trouvé la position de "0C 4E" (ou "4E 0C") dans le fichier, il ne vous reste plus qu'à modifier ces deux "cases". Mettez "FF FF", vous aurez alors 65535 dollars. Attention, il faudra parfois rester un peu plus humble; certains jeux ne sont pas prévus pour fonctionner avec des données (argent, vies, munitions, crédits, etc) trop gonflées. A vous de fixer des limites raisonnables, en procédant à plusieurs essais sur des copies de vos parties de sauvegarde.

Voilà, on a fait le tour, vous savez tout!

JOYSTICK (Courrier des Lecteurs) 103, boulevard MacDonald 75019 PARIS **Solutions: 16 - 159 - 160 - 1530 - 6323 - 65535**



Sound Blaster 16 Multi CD

C'est la triple interface CD-ROM: Creative, Sony et Mitsumi. 100% compatible. Et avec Voice Assist, tu commandes, ton PC obéit à la voix. Hyper kiffant! Existe en version 16 MultiCD Advanced Signal Processor. Version vrançaise.



Sound Blaster 16 Basic

Tu parles... ça marche!
La qualité du son CD, ce n'est qu'un début:
tu peux lui ajouter le circuit Advanced
Signal Processor et l'expandeur MIDI Wave
Blaster. Géant!
Version française.



Sound Blaster 2.0 / Sound Blaster Pro

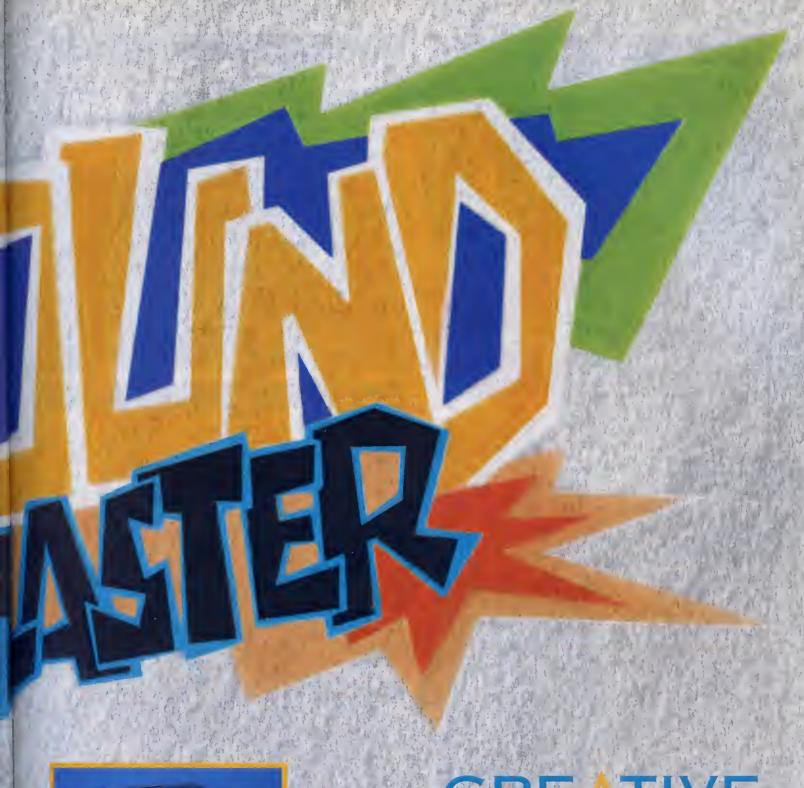
Avec la carte audio de base Sound Blaster 2.0 et la carte audio stéréo 8 bits Sound Blaster Pro 100% compatible, ton PC explose en bloc! A toi les milliers de logiciels -jeux, musique, éducation, multimédia- pour détonner à plein tube!





CD-ROM Upgrade kit

T'as déjà la carte Sound Blaster Pro? Une Sound Blaster Série 16? Ce kit là est pour toi. C'est le lecteur CD-ROM idéal, 100% compatible avec ton équipement. Double vitesse, multi-session, livré avec Aldus Photo Styler SE... J'hallucine!!





Sound Blaster CD Discovery

La totale! Avec la carte Sound Blaster Pro, un lecteur de CD-ROM double vitesse multi-session et une sélection des meilleurs CD, ton ordinateur muet devient une vraie station multimédia. Qu'est-que t'attends? Version française.



CREATIVE LABS

Je souhaite en savoir plus sur la gamme Sound Blaster.					
Nom:	Prénom :				
	Ville :				

Je suis interessé par : Sound Blaster 2.0 / Sound Blaster Pro
Sound Blaster 16 Basic Sou

□ Sound Blaster 16 Basic □ Sound Blaster 16 MultiCD □ Sound Blaster CD Discovery □ CD-ROM Upgrade kit

Si tu possèdes déja un produit Creative, merci d'indiquer son nom :

A renvoyer à Creative Labs - 5, Parc Club Ariane - 78284 Guyancourt Cedex

EN FORME DE Z

près Zavatta Achille, c'est au tour de Zappa Frank de disparaître. À la place de Zanini Pierre et Zidi Claude, je flipperais.

ET DE LA POINTE
DE MA FAUX, JE
SIGNE D'UN Z
PUI VEUT DIRE:
TOUS Y
PASSEN!

CUISINE NOUVELLE

n 25 ans d'existence, les fiches cuisines de Elle sont devenues une véritable institution ayant œuvré pour la paix des ménages et de nos estomacs (bien que je me rappelle un ou deux dimanches un peu enfumés, quand maman ne maîtrisait pas encore toutes les subtilités du canard à l'orange). A l'occasion du 2500ème numéro de Elle, les fiches cuisines passent sur informatique avec une première disquette regroupant 2000 fiches pour Macintosh. Conçus par Hachette Fillipacchi Presse et Sony Electronic Publishing, en partenariat avec Apple Computer France, les fiches cuisines ont été réalisées avec le logiciel Hyper-



card. Elles permettent d'accéder aux recettes existantes (autres disquettes à paraître), mais aussi d'éditer les siennes et de rechercher, en fonction de ce qui reste dans le frigo, une recette adaptée. Fini les bouts de papier maculés de cacao où l'on ne peut déchiffrer la recette du gâteau de Tante Albertine (la farine, c'est 50 ou 500 grammes ?). Exit le livre de cuisine gondolé ressemblant à quelque incunable du moyen-âge. On parle souvent d'informatique conviviale ou de machines familiales. Si l'on excepte le canard à l'orange vitrifié de ma maman, quoi de plus convivial et familial qu'un bon repas?



MÉMOIRE

a version 7.02 de QEMM est disponible. Edité par Quarterdeck, cette version française du célèbre gestionnaire de mémoire est livrée avec Manifest, utilitaire analysant votre configuration. Permettant de libérer encore plus de mémoire, QEMM 7.02 gère les UMB (Upper Memory Block; situés entre les 640 Ko et le premier Mo) et émule l'EMS et la XMS. Tirant partie du DOS 6.0, elle offre à l'utilisateur la possibilité de disposer de plus de 610 Ko, même dans une configuration lourde comportant de nombreux drivers.



AVEC DES SCI...

he Sales Curve, vous connaissez. Et si vous ne connaissez pas, vous avez au moins entendu parler de "Storm", le label sous lequel cette société édite ses jeux. Le problème, c'est qu'en anglais, "sales curve" (courbe de vente) évoque le nom d'un distributeur, et non pas d'un éditeur. Vous allez dire: pourquoi avoir choisi ce nom au début, alors? Parce que The Sales Curve n'était justement qu'un distributeur. D'où la création du label Storm, lorsqu'ils ont décidé de se lancer dans l'édition. Mais le problème, c'est que la marque "Storm" (tempête, oràge) est déposée à peu près 1.265.486 fois à travers le monde. Donc, changement de cap: The Sales Curve et Storm disparaissent, ne reste que SCI, qui signifie Sales Curve Interactive, mais vous êtes priè de l'oublier aussitôt lu, parce qu'ils veulent n'être connus que par leurs initiales. C'est "Lawnmower Man" qui sera le premier jeu labellisé SCI.

JEAN-PIERRE BARTHÉLÉMY

apcom, éditeur japonais de Street Fighter 2, fait un procès à Data East, éditeur japonais de Fighters History. Motif: ce dernier est intégralement pompé sur le premier. Capcom dit (en substance): "si on laisse les imitations règner sur le marchè, plus personne n'osera faire de produits nouveaux, de crainte de se voir spolier de ses inventions". Data East répond (en japonais): "ben ouais, mais si on n'a plus de le droit de mettre des combats dans les jeux sous prétexte qu'il y a déjà eu un jeu de combat, où va-t-on?". Capcom réclame une petite trentaine de millions de francs en dédommagement. Je tiens à préciser que je me suis battu le 7 février 1971, à l'âge de 8 ans, avec Jean-Pierre Barthélémy, un con, et qu'en conséquence je demande la même somme. J'ai l'antériorité sur le principe de la baston, Jean-Pierre Barthélémy (le con) peut en témoigner.



SEXE ET VIOLENCE

ne ingénieur de chez IBM vient de porter plainte contre sa compagnie, elle affirme que ses supérieurs l'ont contrainte en 91 et 92 à entretenir des relations sexuelles avec un responsable du Pentagone, la menaçant de la licencier si elle venait à rompre. Le type en question était à la tête du département ARPA (Advanced Research Projects Agency), client d'IBM pour plusieurs millions de dollars.



SOURIS VOLE

près la bête souris de bureau, voici Propoint, la souris volante. Conçue par Interlink, cette souris se tient à la main et utilise un bouton, genre pad. Pratique pour les démonstrations Multimédia ou toute utilisa-



tion d'un ordinateur ne se faisant pas de façon statique. N'empêche, pour le travail courant, rien ne vaut la bonne vieille souris, d'autant que le Point est équipé d'un fil. Tant qu'à faire, le constructeur aurait pu prévoir d'équiper son engin d'un capteur infrarouge. Ça existe sur les télécommandes de télé depuis des années et finalement, qu'est-ce qu'une souris sinon une télécommande d'ordinateur? Il est vrai que dans "Interlink", il y a "link".

ÉCOLE=ARNAQUE

e directeur du groupe d'écoles privées Paris-Campus a été condamné à 700000 francs d'amende et de dommages pour publicité mensongère. Les publicités parues dans la presse annoncaient que les établissements (dont l'EPITA, salut Thomas) disposaient d'une bibliothèque nationale et internationale, d'installations sportives, offraient le meilleur pourcentage de réussite aux examens, etc. Pas de bibliothèque, pas de gymnase, les résultats aux examens étaient médiocres, le prix d'inscription annoncé n'était pas le bon; pas de bol, plaintes, procès, tribunal, amende.

PARDON MAIS...

ien à voir avec la choucroute, mais s'il y a un type énervant en ce moment, c'est bien le chanteur du groupe qui joue dans Nulle Part Ailleurs sur Canal. Vous savez, le type à la queue de cheval, aux jambes arquées, celui qui hurle, là. Rah mais ce qu'il est énervant, celuilà, ce qu'il est énervant!.. Bon, le mois prochain, dans cette même rubrique à la cool, Raymond Devos et puis le prix des CD à la Fnac. Michel, si tu veux rajouter des trucs qui t'énervent, vas-y gaiement, ne te prive pas, on les aura ces enflures, on leur marchera sur le nez! (Mic Dax). Ouais, justement, si on pouvait marcher sur le nez de Bruno Liévin, le crétin qui fait les runes à Coucou c'est nous, jusqu'à ce qu'il ressemble à un chinois lavé à l'eau de javel, ça serait pas mal. Et ceux qui disent que Jurassic Park a un scénar nul alors qu'ils n'ont juste pas compris, m'énervent prodigieusement, mais j'en cause déjà avec Moulinex dans



une autre news. En revanche, tu veux quelque chose qui te remonte le moral? Écoute le CD de "Billy Ze Kick et les Gamins en Folie". Tu vas en prendre plein la gueule: c'est pêchu, ça tourne carré, c'est nouveau pour de vrai, et beau. Ils seront aux Transmusicales de Rennes, et le disque est édité chez Média7/BMG. Mais je craíns que tu ne sois obligé de l'acheter à la FNAC... (Michel). Eh, les mecs, on vous dérange? (La rédaction).

AMIS GAGAS, BONSOIR

achez-le, l'Amiga 1200 se porte bien. Une santé explosive, dirons-nous! Eh bien Commodore vient d'avoir eu l'idée de réunir d'excellents programmes au sein d'une même et unique compilation : la Desktop Dynamite. Le pack contient cinq logiciels de qualité, jugez plutôt : Digita Word-

Worth, un traitement de texte WYSIWYG d'une redoutable pouissance, Digi Print Manager, un gestionnaire d'impression reconnaissant absolument toutes les imprimantes existantes, Deluxe Paint 4 version AGA (no comment), Oscar et Dennis. Mais ce n'est pas tout, les gars! Cette compile est aussi vendue en disque dur, rien que ça. De forme biseautée et de couleur crème, ce disque dur



IDE de 60 Mo prend place sur le côté de votre machine et se connecte sur le port PCMCIA. L'Amiga Dos est pré-installé avec la panoplie de softs sus-nommés. Pour un prix de 4 990 francs, on aurait bien tort de se priver.

LES DENTS DE LA TERRE

près Jurassic le jeu (d'Océan), voici Jurassic l'économiseur d'écran édité par Asymetrix. Présenté en version disquettes et CD ROM pour PC Windows, la chose, compatible avec After Dark, permet (version CD) de retrouver quelques scènes vidéos du film de Spielberg ainsi que des scènes inédites coupées au montage. De plus, le produit comporte aussi des images

BMP destinées à servir de fond d'écran. Bien entendu, des sons et des dialogues du film sont présents. Pire, euh,

JURASSIC PARK

LA MISE EN VEILLE

mieux encore, on peut voir et entendre des interviews des acteurs du film. Mais oui. Si la science est pour moment incapable de nous montrer des dinosaures en chair et en os, Spielberg aura



réussi le tour de force de nous en faire bouffer. Gare à l'indigestion.

☐ Core Design dispose désormais d'un bureau aux États-Unis. ☐ Selon Acclaim, l'éditeur, dans sa première semaine de vente, Mortal Kombat a fait en Angleterre un chiffre d'affaires supérieur à Jurassic Park, le film.

CONTRÔLE

ux USA, pays des libertés, de la libre entreprise, du maccarthysme et des ligues de morale, le Sénat a mis en place une commission spéciale chargée d'étudier l'impact des jeux vidéo sur les jeunes joueurs et plus particulièrement de travailler sur un projet de loi visant à interdire les jeux violents ou à caractère sexuel. Avant que la commission ne commence à travailler, 140 éditeurs et constructeurs (parmi lesquels on retrouve 3DO, Atari, Nintendo et Sega) se sont réunis et ont annoncé qu'ils allaient instaurer un système comparable à celui mis en place au cinoche par le Motion Picture Association of America, en distinguant trois catégories de jeux; ceux déconseillés aux moins de 13 ans, ceux déconseillés aux moins de 17 ans et enfin ceux qui pourront être vendus à tous. Et Dorothée, quand c'est qu'on lui colle un gros macaron rouge "obscène, niais et démago" sur la tronche?

LEMMINGS

'un de nos lecteurs (Big Fléau, c'est son pseudo) a eu une idée originale: créer un fanzine dédié essentiellement à Joystick. Réalisé par des lemmings-connectės, Stickworld (c'est le nom du zine) s'intéresse à la vie de Joy et établit des liens entre les lecteurs. A notre connaissance, c'est la première fois que ca se fait, nous sommes plutôt flattés. Big Fléau et Air Bag ont sorti leur 3ème numéro, vous pourrez le recevoir en envoyant 2 timbres à 2,80 à: STICKWORLD, 12, route de Mantes, 78550 Richebourg. Et si vous leur envoyiez vos propres articles à la

CARTE GOLD

a carte son Adlib Gold de Adlib Multimédia pour PC & Compagnie sera finalement distribuée par Infoco. Vendue aux environs de 1200 F, la carte est livrée avec le Midi Pack et le Surround Pack. Infoco distribue également la carte MSC +, une carte son 8 bits compatible Sounblaster pouvant lire les fichiers son au format 16 bits.

news

PHILO DE COMPTOIR VIRTUELLE

n croit rêver. Atari avait l'intention de sortir des lunettes VR (réalité virtuelle) pour sa Jaguar, mais repousse le projet pour une raison aussi noble que bête: la sécurité. En effet, ils ont remarqué que certains enfants avaient tendance à abuser en jouant trop longtemps, ce qui donne des vertiges. Par ailleurs, comme on joue la plupart du temps chez soi, le fait de porter des lunettes VR peut s'avèrer dangereux, puisqu'on peut trébucher sur un câble, se cogner contre l'aquarium, etc. À ce moment-là, on pourrait vendre des couteaux sans lame pour éviter les accidents, ainsi que des voitures sans moteur et sans roues, et des stylos moins pointus, et supprimer les oreillers qui, appliqués sur l'appareil bucco-respiratoire, provoquent l'étouffement, etc, etc. C'est nier le principe fondamental de l'apprentissage par l'erreur et chercher un dégré zéro du risque, qui n'est non seulement qu'une utopie, mais en plus serait le meilleur frein possible à l'évolution (rappelons que le principe de base de l'évolution, c'est la différenciation sexuée, qui entraîne la compéti-

tion, qui entraîne le développement des armes, au nombre desquelles on compte entre autres le cerveau, que l'on développe pour parer aux dan-

gers). Imaginez un enfant qui ne serait soumis à aucun danger d'aucune sorte. Serait-il armé pour se défendre dans la société? Non. Il faut souffrir pour apprendre et devenir plus fort. C'est vache, mais on n'a pas le choix. Évolution et bons senti-

choix. Evolution et bons ments ne font pas bon ménage. Mais les Amèricains ne croient pas en l'èvolution, ils sont en majorité créationnistes (ils croient dur comme fer qu'on ne descend pas du singe ou du poisson mais d'Adam et Eve pour de vrai). Ah, ben ça pour-

vrai). Ah, ben ça pourrait expliquer... (Mic, tu veux pas qu'on aille marcher sur le nez des Américains?).

enfant
à ausorte.
de dé? Non.
oprendre
t. C'est
a pas le
ons sentire
e
e
is
de
ur-

J'NE CASSE LA GUEULE TOUT

VIRTUELLES! J'VAIS ALLER

VOIR UN OPTICIEN VIRTUEL!

BLITZ

symetrix annonce la sortie de MediaBlitz 3.0. Voilà. Vous voulez en savoir plus? Pfft... Il s'agit d'un outil de création multimédia pour PC Windows permettant de développer ses propres économiseurs d'écrans. Livrè avec une centaine de Mo de données, MediaBlitz est avant tout destiné aux développeurs Visual C++ ou Visual Basic.

3615 code KINENVEUT

ous recherchez un boulot dans les jeux vidéo, vous êtes graphiste, programmeur, musicien, commercial, testeur, attachée de presse, etc ("etc", ça veut dire que je n'ai trouvé que ces exemples-là, j'ai beau me creuser la tête, je n'en vois pas d'autres). Si vous ne savez pas qui contacter, pas de problème, allumez votre Minitel magique et branchez-vous sur 3615 JOYSTICK, mot-clé "*JOB". Vous y trouverez les petites annonces des professionnels; tel éditeur cherche des graphistes, tel revendeur cherche un vendeur, etc ("etc", ça veut dire que j'ai plein d'autres exemples mais pas la plaçe pour tous les caser). Et attention, hein, on ne vous fera pas le coup des serveurs en 3617 qui rackettent les chômeurs (ah les enflures!), il s'agit de vraies annonces mises à jour et tout et tout, on est des types à la cool.

LES C...OQUILLES DU MOIS DERNIER

Faut bien que ça arrive de temps en temps: le mois dernier, tout le monde s'est trompé sur un truc ou un autre. Veuillez donc agréer l'expression de nos sentiments gênés, ainsi que les corrections qui s'imposent. Juste là, en dessous.

ans le Joystick du mois dernier (N°44), une erreur s'est glissée dans le test de l'excellillent Genesia sur PC, page 87. La note globale inscrite en gros était 75 % alors que celle reprise dans le bandeau de droite indiquait 89 %. C'est bien 89 % qu'il fallait lire. Le responsable a été pendu haut et court ainsi que sa famille et le bétail, sauf la petite sœur qui devra travailler au saloon afin de règler les honoraires du bourreau. Après on la pendra aussi.

yperware annonce la sortie de Windows Play pour PC. Comme son nom l'indique, il s'agit de jeux tournant sous Windows. En revanche, ce qu'une news précédente n'indiquait pas, c'est que Hyperware est né d'une rupture avec Logiciels et Médias. Bref, quand nous annoncions Hyperware était "anciennement" Logiciels et Médias, c'était un peu faux, puisque la société en est issue mais n'en assume pas la continuité. Un peu comme un fils qui naît de son père mais ne le remplace pas pour autant. Ou comme du jus de carottes qui provient des carottes mais ne les remplace pas. Essayez donc de raper du jus de carottes.

oici une coquille qui ne date pas du dernier numéro, mais du nº43, et qui n'est pas vraiment de notre fait: elle concerne Innocent (Until Caught) de Psygnosis. Il y a un type, chez Psygnosis, qui nous a envoyé le jeu sur quatre disquettes, en précisant qu'il s'agissait de la version définitive et qu'il ne manquait que le manuel et l'emballage. Et paf, on vient de recevoir la vraie version authentiquement définitive qui comporte, tenez-vous bien, sept disquettes. Alors forcément, le test ne tient pas compte de l'intro d'enfer et des animations supplémentaires qui émaillent ce petit jeu sympatoche, de plus désormais en français. Tenez-en compte, vous. Merci d'avance.

ans notre Hors-Série absolument génial, nous avons commis une erreur à la page 16. La carte Crystal Sound en ayant remplacé une autre au dernier moment, les deux textes ont été mélangés. Ce sont des choses qui arrivent, mais le problème, c'est que ça ne veut plus rien dire du tout. Pour résumer, cette fameuse carte vendue 699 F TTC (499 F pour Noël) est entièrement compatible SoundBlaster 2.0, avec une entrée supplémentaire destinée à recevoir un câble CD audio. L'installation est à ce même titre identique à la SB (programme de détection des conflits...). En revanche, si l'offre logicielle n'est pas si dépouillée que ça (l'ensemble



on, non, vous n'avez pas rêvė! La carte SoundWave 32 d'Orchid émulait aussi bien la SoundBlaster que ma grand-mère. Nous en profitons par là-même pour vous adresser toutes nos excuses concernant le test de la carte. N'ayant pas rencontré de problème au bout d'une journée complète d'utilisation, nous avions simplement cru que la carte n'en poserait pas davantage. Que dalle ! A peine loystick imprimé, ce fut une source de plantages réguliers. Stop, ne la jetez pas pour autant, les drivers nouveaux sont arrivés. Ces derniers corrigent la plupart des défauts connus de la carte. Primo, le réglage du son ne souffre plus d'imperfection (intensité aléatoire). Secundo, la compatibilité Sound-Blaster paraît mieux fonctionner, mais le mode General MIDI provoque toujours quelques fausses notes (moins quand même). Tertio, Sound Impression fonctionne normalement. Orchid tient également à réparer un malèntendu : les 512 Ko de ROM contiennent bien 2 Mo d'échantillons compressés et un nouveau jeu de ROM de I Méga (4 Mo compressés) sera bientôt disponible. Les autres problèmes qui étaient liés à l'installation ne disparaissent pas pour autant, ce qui est somme toute logique, compte tenu du nombre de paramètres à régler (quatre cartes en une seule, donc quatre fois plus de conflits possibles). Pour en savoir plus et pour vous procurer les nouveaux drivers, adressezvous à Orchid France : (1) 47 80 70 50. Une Hot-Line reste à votre dispo-

comprend notamment Wolfenstein 3D), elle est moins alléchante que celle de sa concurrente. La conclusion, quant à elle, reste valable si ce n'est que le nombre d'étoiles dans le tableau (qualité/prix) n'est pas de 4, mais de 5 étoiles.

RAVE

l'occasion de la sortie du logiciel Speed Racer, Accolade distribuera en Europe 5000 versions límitées. La boîte comportera, outre le jeu, un CD audio comportant 3 titres. La musique, dans le plus pur style Techno Rave (plus Rave que Techno, hélas), comporte des bruitages tirés du dessin animé Speed Racer, Le CD devrait également être envoyé aux DJ européens ainsi qu'aux stations de radio.



«Je voyois comme en rove le capot de ma Spirit of Extasy effleurer l'épigône (de Gainsbourg)...»

THUNE

hiffre définitif pour l'année 1992: les Français ont dépensé 65 milliards dans les jeux de hasard et aux courses. Je ne sais pas pourquoi, mais il y a quelque chose d'immoral, là-dedans. En octobre dernier, un convoyeur de fonds qui avait dérobé 50000 francs à sa société a pu rembourser la somme en gagnant 10 briques au Tac-O-Tac. Là encore, c'est carrément immoral, mais c'est rigolo. Pour finir, tous les ans, les Français dépensent en voyantes et autres conneries le double du budget du CNRS, Là, c'est immoral, pas rigolo et surtout trés illogique.

HEROIC WARGAME

indcraft annonce un wargame heroic fantasy, trés proche des excellents Warlords. On saît encore peu de choses de Dominion, hormis le fait que c'est en superbe S-VGA, Evidemment, le but est de conquérir tous les territoires situés sur plusieurs continents, en gérant et exploitant au mieux les ressources du royaume. Ben ouais, on n'invente pas un nouveau type de jeu tous les jours...



Electronic Arts vient d'annoncer la suspension du développement du jeu Forgotten Castle, Apparemment, Twin Dolphin n'a pas respecté les délais et dépassé le budget. Du coup, le jeu non fini est en quête d'une équipe pour le terminer. Il paraît qu'il reste quelques semaines de boulot pour le commercialiser. Ça vous branche ?

ALORS VOILA LES NECS

DIRECT TV

n vous avaít causé le mois dernier d'un câble nommé "Direct TV" permettant de brancher un PC sur n'importe quelle télé, en ayant une image aussí bonne que sur un moniteur. Vous avez été nombreux à nous appeler pour avoir les coordonnées de ORN, la boîte qui développe le câble en question. Plutôt que nous appeler nous, qui n'y sommes pour rien, appelez-les eux, quí y sont pour beaucoup: (1) 45 56 19 23. Vous pouvez appeler de notre part à condition de prononcer la phrase magique "j'aime les vibrisses de Pop", qui vous donne droit à 10 francs de réduction.

FUGUE

À Marseille, un gamin de neuf ans qui avait disparu pendant deux jours a été retrouvé par la police alertée par la famille; le sale mioche enchaînait des parties de flipper dans un café. Peine de mort pour les flippers kidnappeurs d'enfants!

NON! LA DROCUE C'EST CACA JOSEPH BOUDIN! PAS PERVERTIR NOTRE BELLE JEUNESSE JEUN

PHILO DE COMPTOIR 2

Angleterre: deux parlementaires, soutenus par un grand nombre de journaux, ont déclaré la guerre à une organisation de santé liverpudlienne (= de Liverpool) qui vient de sortir un jeu sur la drogue. Le débat a lieu autour du fait que les parlementaires considèrent que le jeu fait l'apologie de la drogue, alors que Healthwise, l'organisation en question, prétend que, pour la première fois, un jeu prévient réellement des dangers de la drogue. Le jeu, lui-même, est en effet partículier: vous jouez le rôle d'un personnage qui doit se déplacer de tableau en tableau, en prenant des drogues comme power-ups. Les amphétamines et la cocaïne lui permettent d'aller plus vite, le LSD permet de voir des choses invisibles, etc. Forcément, c'est choquant. Mais le réalisme vient du fait que certaines prises provoquent des bad trips, ou la mort, ou n'importe quoi de désagréable, et que dans tous les cas la prise répétée amène la mort du personnage. Et qu'en plus, il est impossible de prévoir quelles prises seront vraiment néfastes.

Le débat est ancien. Mais la position des parlementaires est infiniment dangereuse, Imaginez qu'un gamín, par hasard, "prenne de la drogue", comme on dit quand on ne connaît pas le probléme. Que va-t-il se passer? Il va découvrir quelque chose d'inouï, d'extraordinaire, d'unique. Parce que c'est précisément ça, le danger de la drogue: c'est drôlement bíen, au début. Alors notre gamin, il goûte ça, il trouve ça génial et il se dit "mais ils sont cons, pour-

quoi ils m'ont dit que c'était mauvais? Au contraire, je me sens mieux, plus fort, plus intelligent, etc. Donc, ils ont tort, et donc la drogue est bonne".

Vous avez vu? Un paralogisme et un paradoxe dans la même phrase! Démontons le raisonnement, et suivez bien, c'est compliqué, Tout d'abord, la différence entre un sophisme et un paralogisme, c'est que le premier est une erreur de raisonnement faite de mauvaise foi (ex: "il y a trois millions de chômeurs et trois millions d'immigrés, donc supprimons les ímmígrés et on supprimera le chômage". Sí l'on s'en tient au raisonnement pur, on pourrait dire "il y a trois millions de paysans en France et trois millions de chômeurs, donc supprimons les paysans, etc". Si le second est faux, le premier l'est forcément), alors que le second est fait de bonne foi. L'erreur de raisonnement, dans "ils ont tort de dire que la drogue est mauvaise, donc la drogue est bonne" est double. Le paradoxe, c'est qu'on oublie le facteur temps, comme dans le fameux paradoxe de Zénon d'Élée. Le paralogisme, c'est qu'avoir tort n'est pas dire le contraire de la vérité. Si je dis: "tous les pièces qu'on jette en l'air retombent sur le côté pile", j'ai tort, mais il ne faut surtout pas en conclure que les piéces retombent toujours sur le côté face.

Admettez que ces notions sont véritablement complexes. C'est d'ailleurs pour ça qu'on ne commence la philo qu'assez tard dans la scolarité. Aussí, le gamin en question, lorsqu'il fait ce raisonnement, le fait en toute bonne foi, parce qu'il n'a pas les connaissances nécessaires pour en détecter les failles. Et il en conclut

que la drogue est bonne, et du coup, en prend!

Mais le problème, c'est qu'on ne peut pas faire une campagne contre la drogue en expliquant ce qu'est un paralogisme, ce serait un peu abscons. Il ne reste plus que deux solutions: mentir (comme à un bébé; "touche pas à la prise électrique, c'est caca") ou dire la vérité. Healthwise a choisi la seconde solution, et les tenants de la première ne l'entendent pas de cette oreille. Vous aurez compris que nous préférons la deuxiéme. On le répète: la drogue, la première fois, la deuxième et la troisième, ça peut paraître super. Mais on ajoute qu'il y a deux inconvénients: l'un, c'est qu'à partir de la quatriéme fois, ça cesse d'être bien. Et à partir de la dixiéme, ça devient une torture. Et aprés, assez vite, on meurt, d'une mort qui est probablement parmi les pires, en ayant vécu l'enfer entretemps. Pas l'enfer poétique de Dante, non, le vrai, sordide, pourri, où on est trahi par tout le monde, où on souffre 24 heures sur 24, à la fois physiquement et moralement, où on perd ses facultés mentales et musculaires, où on perd ses cheveux, son appétit, ses copains, sa famille, sa thune, son espoir, ses rêves et ses forces. L'autre inconvénient, c'est qu'on

ne peut pas avoir que les avantages: on ne peut pas s'arrêter. C'est ça, la fameuse dépendance. Même avec une volonté en acier trempé, une fois qu'on y a goûté, c'est fini. Je sais que c'est très dur à comprendre. On pense toujours: mais quand même, ça doít pas être compliqué, de dire non! De n'en prendre qu'une fois, pour voir! Mais n'oubliez pas que c'est chimique. Vous ne pouvez rien faire. Ça modifie votre cerveau de telle sorte qu'il se dise: "oh, aprés tout, ça ne m'a pas fait de mal la première (ou seconde, ou troisiéme) fois, je peux bien en reprendre". Si vous me permettez l'analogie, il est aussi impossible de lutter contre les molécules d'une drogue que de lutter contre le virus du SIDA. Que vous le vouliez ou non, et quelle que soit votre volonté, il y a, dans un cas comme dans l'autre, des petites partícules qui se baladent dans votre corps et qui vous tueront lentement, ou rapidement, c'est selon, Et malgré vous. Il faudra bien admettre une fois pour toutes que la franchise, même lorsqu'elle choque, est préférable au mensonge et à la dissimulation. Et qu'on ne peut pas prendre éternellement les gens pour des imbéciles.

MD

news

POUR SAVOIR CE QU'EST UN PC.

athan propose dans la collection PC Machin (PC Globe, PC Corps Humain, PC Astronomie), PC Ordinateur qui vous permet de tout savoir sur les ordinateurs, des composants électroniques aux logiciels en passant par l'histoire. Un Quizz de vérification des connaissances est également disponible. Dans l'ensemble très bien fait, avec de beaux schémas, PC Ordinateur ne souffre que d'une chose : son prix. A 500F, c'est un peu abuser. Dire qu'il existe des milliers de bouquins couvrant les mêmes sujets pour bien moins cher...





TRICH TRICH

TU TRICHES,

our faire pendant aux Game Genie JA-MAIS et autres Action Replay, ces cartouches destinées aux consoles de jeu et permettant d'obtenir des vies infinies et des bonus divers, l'éditeur ricain Baseline Publishing annonce "Axis, the gamecheater", une disquette PC et Mac pour tricher dans les jeux les plus répandus, autant dans le domaine de l'aventure que dans celui de l'arcade/action. Le produit sera-t-il importé en France? Il faudrait qu'il ait un distributeur. Donc, voici les coordonnées de Baseline Publishing, au cas où que des distributeurs français seraient intéressés: tel 901-682-9676, fax: 901-682-9691, Au cas où qu'est-ce que en fait y aurait déjà un éditeur qui aurait pris les choses en main, qu'il nous le fasse

savoir. Pour conclure, la phrase en tout petit en

bas de la pub: "Baseline ne peut en aucun cas ga-

rantir que tricher dans des jeux vidéo soit politiquement correct, mais quel pied!".

QUELCON! Y.

om Quinn, que strictement personne ne connaît, vient de mourir à 63 ans. C'est pourtant un des hommes-clé de notre petit monde: c'est lui qui, lorsque Nolan Bushnell, fondateur d'Atari, est venu le voir en disant: "tiens, j'ai inventé un jeu, c'est un peu spécial, ça se joue sur un écran de télé et ça s'appelle Pong, mais j'ai pas de thunes pour le lancer", a décidé de le financer et a permis à Bushnell de s'associer à Time Warner, En bref, un des cinq types qui ont créé de toutes pièces le jeu vidéo. On a donc maintenant une morale, des scandales, un poids financier, une histoire et un mort: ça y est, le jeu vidéo est un domaine comme les autres (pour prévenir une question de Mic Dax: non, il n'est pas mort d'épilepsie, mais du cancer).

n vous avait annoncé l'alliance de Silicon Graphics, l'un des leaders mondiaux de l'imagerie de synthèse, avec Nintendo, en vue de créer une console de jeu balaise. Ce mois-ci, lim Clark, patron de Silicon Graphics, a fait quelques commentaires sur la 3DO: "Notre système sera à peu près 1000 fois meilleur que ce qu'est la 3DO aujourd'hui. Et même si 3DO se met à améliorer la machine, ils n'arriveront jamais à faire un cinquantième de ce qu'on proposera pour le même prix. Je ne crois pas que la 3DO soit promise à un avenir quelconque. Ce sont des financiers, nous sommes des développeurs. Ils ne feront jamais aussi bien que nous". Eh ben... Soit il est couillu, soit il est couillon. Réponse en 95.

LES DENTS DE LA TERRE 2

orti bien avant qu'on en fasse le film qu'on sait, le Parc Jurassique est avant tout un bouquin de Michael Chrichton édité chez Robert Laffont. Si je vous en parle, c'est qu'on y traite de tas de sujets passionnants tel que la Théorie du Chaos et autres sciences à la mode que tout fana d'informatique devrait apprécier. Sans être de la grande littérature, le Parc Jurassique a le mérite d'aborder clairement de nombreux problèmes scientifiques et de plus, le scénario y

est beaucoup plus intéressant que dans le film. Vous avez regretté que le personnage du matheux interprêté par Jeff Goldblum soit mal exploité dans le film? Vous vous êtes dit qu'il était dommage qu'on ne trouve pas de ptérodactyles dans le parc? Vous auriez BFN ALORS voulu que la poursuite du T-Rex dure plus longtemps? Alors lisez le bouquin, vous ne SHUIS ALLÉ VOIR LE contrairement à l'opinion répandue, le scénario du film est l'un des plus complexes OU'IL ÉTAIT NUL, moins de le voir cinq fois de suite, on ne ET VOILA QU'ON ME comprend pas grand chose. Au lieu de DIT DE NE PAS Y ALLER suivre la masse des moutons qui prétendent que "les séquences de synthèse sont sympa mais que le scénario est nul", suivez le conseil de Moulinex, lisez le bouquin, et vous comprendrez pourquoi le scientifique de l'île s'appelle "Hammond" (référence à Roger Bass, qui a créé Biosphère 2), pourquoi pendant une demi-seconde la séquence ADN d'un vélociraptor se reflète sur ce même vélociraptor, pourquoi le héros qui va chercher le gamin dans une voiture en haut d'un arbre se retrouve dans la même voiture avec le même gamin

LE TROUVANT BIEN ? MERDE!

AUTO-CENSURE

absolument nécessaire. (Michel).

mais en bas du même arbre, etc. Et en passant, une bonne maîtrise du chaos,

des fractales et de l'auto-référence est

l y a un article dans ces pages qui parle de l'auto-censure des éditeurs ricains; pour ne pas être en reste, l'association des éditeurs européens vient également d'adhérer à un code de bonne conduite, interdisant de publier des titres licencieux, et organisant les autres en quatre catégories: tous publics, à partir de 10-14 ans, à partir de 15-17 ans et adultes. À partir du premier mai prochain, les softs devraient porter un symbole indiquant à quelle catégorie ils appar-



BELGIQUE

e salon Games, Computer et Vidéo ouvrira ses portes du 2 au 5 février 94 en Belgique. Fort du succès de la précédente édition, le salon se tiendra à l'espace Pyramides, place Rogier à Bruxelles. On pourra y découvrir des jeux et des applications sur micros, consoles, CDI et autres engins sur près de 1500 mètres carrés. Si vous souhaitez vous y rendre, n'hésitez pas car le nouvel espace Pyramides offre de nombreuses facilités d'accès (métro, chemin de fer par la gare du Nord et parking géant). Mon vieux Milou, je vais de ce pas en parler au Capitaine.

IN EXTREMIS DEO

e seul défaut d'In Extremis, l'excellent jeu de Blue Sphere, un Wolfenstein 3D au thème "alienoïde", 'était son sytème de protection lourd et fastidieux. Ben, bonne nouvelle, c'est fini tout ça! Elle a changé, la protec'. On va enfin pouvoir casser des Aliens à tout bout de champ, sans avoir à se prendre la tête et le crayon pour se souvenir des codes de niveaux. Merci les gars!

Si vous cherchez à échanger vos jeux sur CD, on vous a fait un truc rien que pour vous. Allumez votre Minitel merveilleux et branchez-vous sur Joystick, mot-clé *ECH. Si vous voulez échanger des CD audio ou vidéo, ça marche aussi, on a un serveur à la cool.

JEUX VIDÉO

Consoles, cartouches, CD-Rom
MICRO

Toutes les grandes marques.

LOGICIELS

Jeux PC, Mac, Atari, Amiga. Utilitaires & Professionnels,

Prix Éducation.

MULTIMEDIA

CD Rom, CD-I, Data Discman.

BUREAUTIQUE

Calcul, téléphonie etc...



FNAC MICRO

71, bd St-Germain - 75005 Paris Tél. : 44 41 31 50 - Fax : 44 41 31 79 Du lundi au samedi, de 10H à 20H



Au Forum Innovation en Janvier 94:

13 au 15: présentation de Corel Draw 4.0 en version française, sur PC.

27 au 29 : La P.A.O. avec le logiciel de mise en page Press Works.

DE 15H À 18H30.

Pour les autres dates, le programme sera disponible début janvier, à l'accueil du magasin et sur 3615 fnac.

TOUS LES MERCREDIS SOIR, JOYSTICK PRÉSENTE DES NOUVEAUX JEUX MICRO ET VIDÉO

MÉTRO: Cluny / La Sorbonne

Bus: 24, 47, 63, 86, 87, arrêt Cluny

RER: Saint Michel, ligne B et C.

PARKINGS: Soufflot, Lagrange

C'EST NOËL!

Jusqu'au 31/1: 193

COMPATIBLE AVEC

TOUS VOS JEUX

PRÉFÉRÉS I

ACRYSTAL SOUNDS &

CARTE AUDIO 100% COMPATIBLE ADLIB, SOUND BLASTER ET MULTIMÉDIA MPC

AMUSEZ-VOUS PLUS AVEC VOTRE PC!

Installez la carte CRYSTAL SOUNDS et observez vos jeux se transformer! Ils seront plus AMUSANTS, STIMULANTS et REALISTES.

Vous exigez une excellente qualité sonore? Une compatibilité à 100% avec les jeux? Un manuel en Français? Vous voulez pouvoir brancher le son stéréo de votre futur CD-ROM sur votre carte son et économiser une deuxième paire de haut-parleurs? Un jeu en cadeau?

Ne cherchez plus! CRYSTAL SOUNDS vous attend.

Profitez de cette promotion pour Noël et commandez la votre tout de suite!

**Ou appelez-nous au (16-1) 46.04.47.41.

COM'SERVE

Corte son pour compatibles IBM PC, XT, AT, PS2 (25/30), 286, 386, 486 et compotibles (bus AT/ISA). Toutes les morques citées sont des morques déposées.

OUI! Je désire m'amuser plus avec mon ordinateur. Envoyez-moi la carte Crystal Sounds avec le jeu Wolfen 8tein 3-9 épisode 1, et la garantie "Satisfait ou Rembourse"!

м□	мме 🔲	MLLE 🔲		D	ATE	//	
NOM			F	PRENOM [
ADRESSE							
C. POSTAL		VILLE					
TEL.			Disquettes:	5¼" 🔲	3½"	Indifférent(e)	ח

BON DE COMMANDE

COM'SERVE 19, AV. DE MESSINE - 75008 PARIS Tél: 46.04.47.41 Fox: 46.04.48.83

tensien is 20 episone 1, et in garanne Sunsju	11 04 21	Lindours	L .	
	Quant.	PU/TTC	TOTAL	
Crystol Sounds (Carte, câble audia, câble CD-Audia, disquettes, monuel)		499 F		
Crystol Sounds plus Enceintes stéréo omplifiées (2x7 wotts)		799 F		
Port Colissimo Recommondé Corte: 44 F Carte+Enceintes: 64 F				
Je poierai ou facteur à la livraisan. (Rajautez 45 F uniquement dans ce d	as)	45 F		
Ci-joint un Chèque ou Mondat Lettre à l'ordre de COM'SERVE.		TOTAL		

Carte garantie un an pièces et main-d'oeuvre. Garantie suppiémentaire de 15 jours "Satisfait ou Remboursé" pour toute commande par correspondance Prix TIC, modifiables sans préavis. (Port DOM: rajoutez 10F, TOM: rajoutez 35F). Offre valiable jusqu'au 31/1, /93 et dans la linite du stock disponible.



a leçon de l'année dernière a été retenue, la salle qui accueillait le SuperGames 93 était vaste, et cette fois, il était possible de circuler normalement dans les allées du salon, sans être broyé, secoué en tous sens, piétiné, écrabouillé par la foule.

Les visiteurs, et ils furent nombreux, pouvaient profiter pleinement des démonstrations de jeux et de bécanes que constructeurs, éditeurs et distributeurs mettaient à leur disposition. Justement, tiens, qui était là ? Qui proposait quoi? Qu'est-ce que vous avez raté, si vous n'avez pas foutu les pieds au salon ?



LES GROS MOR-CEAUX METTENT LE PIED DANS LE JEU VIDEO

Phénomène intéressant, et signe que les plus gros constructeurs s'intéressent de plus en plus aux jeux et y voient un marché porteur, les grandes compagnies étaient présentes, celles qui brassent des millions comme vous laissez un pourboire au café. Apple proposait toute une gamme de jeux, d'utilitaires et d'éducatifs sur Mac; Compaq tentait de séduire, avec sa gamme, ceux qui se

tâtent pour un PC; Intel en profitait pour prouver que son Overdnve est le compagnon indispensable des joueurs sur compatibles; IBM prouvait que sa gamme tend à se démocratiser et qu'on est nulement obligé de passer par les Taïwanais pour entrer dans le monde du PC.

Le stand Ub

était particu

magnifique,

déco super-

be faisant

référence,

notamment

aux dernier

jeux LucasArts.

lièrement

avec une

Du côté de chez Mr Multimédia, mot à la mode quand on veut faire arsouille-branchouille, Commodore, papa fier de son nouveau rejeton, mettait des CD32 en démonstration sur son stand, à disposition de tous les curieux. On a d'ailleurs pu découvrir une version bien avancée et tout à fait superbe, du



Les pubs du salon nous promettaient de la réalité virtuelle, il y en avait en effet. Un peu. Deux stands, dont un malheureusement payant. On pouvait s'essayer au combat avec gros casques sur la tête, allure ahurie et joystick dans la main, sur des machines de chez W.Industries.

Microcosm de Psygnosis sur cette bécane. Toujours dans le monde des bécanes CD, Philips, maintenant habitué de ce genre de manifestations, offrait un stand bien volumineux, dense et intéressant. avec tout un tas de machines CDI en démo. Outre les nombreux jeux, on pouvait y découvrir la toute nouvelle carte Full Motion Video et sa collection naissante de films, images décompactées en temps réel et son digital. Faites un saut dans notre dossier Full Motion Video, dans ce même numéro, pour en savoir plus.

Pour finir notre joyeux petit tour dans le monde merveilleux de nos amis les constructeurs, signalons que les amateurs de bips-bips planks-planks, de boum-onksionkski, autrement dit de musique assistée par ordinateur, pouvaient s'amuser sur les stands Roland et Yamaha, et fracasser aussi bien claviers, que micros ou pianos.

INTERNATIONAL RESTREINT

Du côté des éditeurs, l'heure était plutôt à la morosité. Le Super-Games, qui s'affichait "Salon international", faisait bien pâle figure. On peut compter sur les doigts de la main d'un mutilé, les éditeurs qui ont daigné se déplacer, et seul Ubi Soft brillait réellement par la beauté, la taille et l'intérêt de son

stand. Les grosses pointures de l'édition, Virgin, Ocean et compagnie, hein, ils étaient où? Pas sur le salon en tout cas. Ils pique-niquaient ensemble ou quoi? Bref. Distributeur officiel en France de nombreux éditeurs prestigieux, Ubi en profitait pour recréer les mondes de ses produits phares actuels : décors à la Day of the Tentacle avec meubles aux perspectives tarées, fresques de Sam & Max, architectures à la Star Wars pour la présentation de Rebel Assault. Et partout, de nombreux moniteurs diffusant des vidéos ou des bécanes sur lesquelles les visiteurs pouvaient s'essayer à tous ces produits. Sans compter les présentations de jeux Sierra, Bethesda, Origin ou encore Microprose. Retirez le stand Ubi Soft du SuperGames 93, et paf, le salon perdait pratiquement tout son intérêt pour les joueurs micros, qui n'avaient alors plus grand chose à se mettre sous la dent.

La charmante et talentueuse équipe de Silmanils se refusait également au défaitisme et à l'absentéisme, et présentait, en plus de ses produits maintenant devenus classiques, une pré-version du très prometteur Robinson's Requiem, que nous vous présentions en Work in Progress, le mois dernier. La suite arrivera d'ailleurs dans le prochain numéro, (promis !) : programmeurs et graphistes de

Les simulateurs

de vol étaient à

l'honneur au Su-

perGames. Très

heureuse initia-

tive, un vaste

était réservé :

Flight Simulator

en réseau, avec

prenant la place de la tour de

contrôle, mur d'image diffu-

perbes démos de FS5, ou en-

core combats à

Warrior de chez

On-Line, égale-

ment en réseau.

sant de su-

coups d'Air

espace leur

Tiens, les voilà les Silmarils! Au milieu de leur beau stand. Avec leurs beaux Tshirts. Entourés de beaux jeux de leur cru. Avec une superbe vidéo des premières images, des premières animations de Robinson's Requiem. leur prochain ieu.

Silmarils bossent comme des dingues pour faire avancer les choses au mieux.

Au milieu du salon, les visiteurs pouvaient découvrir l'énorme stand proposé par Disney, sous forme d'une immense grotte pleine de la magie d'Aladdin. A l'intérieur, ambiance feutrée, décoration superbe faite d'immenses personnages en polystyrène et nombreux moniteurs, très consoles et micros présentant la gamme Disney Software.

Les programmeurs et graphistes de Cryo étaient également de la fête, avec tous les produits détaillés dans le dossier Cryo, justement, de ce numéro. Démos sur ordinateurs, vidéos, images et animations d'une beauté à tomber par terre: Dragon Tales, Mega Race et Eden ont provoqué bien des évanouissements.

A L'ANNEE ALORS!

Au milieu de tout ça, en-T-Shirté et casquetté, l'ensemble de la rédaction de Joystick, ainsi que nos merveilleux confrères de Joypad, vous attendaient joyeusement, histoire de voir un peu les tronches que vous avez, bande de lecteurs. Pour prétexte, nous avions la sortie du dernier numéro, mais le but avoué était bien sûr de discuter avec vous et de faire

L'année prochaine, le Super-Games aura encore vieilli (La Palice, nous voilà!); avec un an de plus, il s'améliorera encore, n'en doutons pas. Peut-être que le prix d'entrée sera moins élevé. Que crève l'élitisme qui fait rage dans le milieu du jeu vidéo! Peut-être que les éditeurs absents cette année, se bougeront un peu plus. Les organisateurs du SuperGames ont un an pour leur prendre la tête et les convaincre, nous aurons alors enfin un salon en France digne des prétentions affichées.

PROCHAINE,

les crétins au maximum.



Le stand Disney, la grotte d'Alladin, magnifique vu de l'extérieur, n'était pas moins beau de l'intérieur. On pouvait y découvrir les nombreux jeux Disney Software sur micros et consoles.





L'ESPACE SIMULATION

COMPA dans



Voilà que l'on assiste, depuis quelque temps, à un étrange manège de la part des gros constructeurs de compatibles PC. Implantés depuis très longtemps dans le marché professionnel, Compaq, IBM et compagnie n'ont jamais pris la peine de s'intéresser au marché du grand public. Il faut reconnaître qu'avec des prix aussi exorbitants, peu de personnes auraient pu se payer une machine qui n'avait finalement pas grand chose de plus que les clones

taïwanais, si ce n'est une superbe étiquette et un service d'assistance organisée. Seulement voilà, l'informatique familiale est montée en flèche ces deux demières années, et les géants se sont fait largement devancer. Le premier à récidiver fut IBM avec son fameux PS/1, qui restait malgré tout relativement peu bon marché, suivi d'une seconde gamme Value Point. C'est au tour de son concurrent le plus sérieux : Compag. Ce dernier nous propose, en ce début d'année, pas moins de trois configurations évolutives. Le premier de cette nouvelle gamme, Présario, s'adresse à un public débutant. Dans un souci de simplicité d'emploi, le Presario 425 se présente sous la forme d'un seul bloc, comprenant moniteur et unité centrale, le clavier et la souris se connectant à l'arrière du micro-ordinateur. Le seul câble qu'il vous reste à brancher est le cordon secteur ; suite à quoi, vous pourrez allumer l'ordinateur. Le disque dur de ce dernier étant déjà rempli de programmes, vous arriverez sur un écran d'aide destiné à l'apprentissage de votre micro, mais aussi à l'analyse de problèmes pouvant survenir à la suite de l'adjonction d'une carte sonore, par exemple. Les autres logiciels sont Microsoft Windows 3.1, l'intégré ClarisWorks qui, comme son nom l'indique, comprend un tableur, un traitement de texte, une base de données, un soft de dessin. Les plus jeunes lui préfèreront "Mario a disparu", un éducatif de Nintendo, et le jeu de tennis "Compaq Grand

Slam Cup". L'écran répond, bien entendu, à la norme SVGA (256 couleurs en 640 x 480). Le coeur de la machine est constitué d'un 486 SX 25, accompagné de 4 Mo de mémoire vive extensible à 20 Mo, d'une unité de disquette 3"1/2 haute-densité, d'un disque dur de 100 ou 200 Mo (au choix), de deux ports parallèle et série et enfin d'une prise joystick. L'accès à la carte-mère a été simplifié, grâce à un système de tiroir amovible. Vous pourrez, par là-même, changer facilement n'importe quel élément de votre Presario, ou plus simplement y adjoindre une carte d'extension. A ce propos, le Presario 425 ne dispose que de 2 slots d'extension 16 bits. Ce bijou est vendu au prix de 10 000 FTTC dans sa version 100 Mo de disque dur, et 1 000 F de plus avec 200 Mo.

Mieux équipé, le Presario CDS 625 reprend les principales caractéristiques du modèle précédent. Il s'en distingue grâce à son disque dur de 120 Mo, son lecteur de CD-ROM double vitesse et sa carte sonore Pro Audio 16 de MediaVision. Le boîtier est a fortiori plus volumineux. La partie logiciel est renforcée par 5 titres sur compact disc: Mayo Clinic Family Health Book (encyclopédie sur le corps humain), la Comton's Interactive Encyclopedia, Type Fest (pour apprendre a taper à la machine), Euro CD Top 99 et une encyclopédie sur l'Art. Son prix se situe aux alentours de 15 000 FTTC.

Le troisième et dernier de la gamme intéressera davantage les étudiants ou les personnes désirant travailler chez elles. L'ordinateur est identique au Presario 425 avec un disque dur de 200 Mo en version de base et un processeur 486SX cadencé à 33 Mhz. Le prix de 12 000 F TTC comprend bien entendu Claris Works, Mario, le Tennis, Windows et l'ensemble des

manuels correspondants.



L'accès à la carto-mère a été simplifié au maximum pour permettre à tout un chacun d'ajouter de nouveaux périphériques. Il suffit pour cela de retirer les deux vis apparentes et de tirer sur la grosse poignée. Il en sortalors un tiroir contenant l'ensemble du hardware de la machine. Il est malgrétout dommage que le 425 ne dispose que de 2 slots 16 bits.

LePesarioCDS625

intègre un lecteur

deCDROMeture

carte Pro Audio 16

dechezMedaVi-

son Son 486 SX25

risque malheureu-

sement des'avéter

YEZ PLUS LES FRAIS DE PO Alfred Chicken --159 ---- Amiga -209 ---- Amiga -199 ---- Amiga Alien 3 ... 8art VS World ---8lade Of Destiny ----- 199 ---- Amiga Blastar -----Amiga Blues Brother's Juke Box --- 189 --- Amiga ----169 ---- Amiga ---- 179 ---- Amiga 80dy 8louis Galactic US RAPIDE Srutal Sports Football-----169 --- Amiga Cannon Fodder ---------249 --- Amiga Chaos Engine -------169 --- Amiga -319 --CD PC --CD PC --CD PC Inca 2 Commandez par Transartica Ultima 7, Part 2------Ultima Underworld 2-----Complete Chess 2 téléphone au : (1)47-34-90-32 Detroit --Fields Of Glory -269 ----Dreamweb Flashback-----Flight Sim 5, Paris--Fox Collection -----Veil of darkness -Alfred Chicken -----Alien Bredd Edit. Speciale-Wing Commander Academy --X-Wing -----Dungeon Hack ---169 Dungon Hack F-14 Fleet Commander Jack The Ripper Arabian Nights-----Captive 2 / Liberation449 ... Freddy Pharkas ----Fury Of The Furries --229 --Chuck Rock 2 --Karmere-----Kvrandia 2----Genesia -Goal-----Avrancia Z Lawimower 2 Mortal Kombat Rabbit Always Run-Realms Of Darness Sam & Max SCE Guy Roux Sea Wolf Apocalyspe -----Awards Winners 2 Godins 3 Imperial Pursuit Indy Indy Indy Car Ishar 2 Jordan In Flight Jurassic Park Land Of Lore Battletoads ------ Cantona Striker-Cool Spot ------Cyberpunk ------Darkmere Dreamweb Eifamania Jack The Ripper---239 - Amiga 219 - Amiga 239 - Amiga -209 - Amiga -209 - Amiga -269 - Amiga -219 - Amiga -269 -269 -169 Lemmings 2 Links Pebble Beach Lords Of Power-----269 --- Amiga --149 --- Amiga 359 319 Konix Navigator Hot Shot------189--Jump Krusty Fun House Legend Of Valour Lemmings 2 Magic Boy Maximun Overdirve Mortal Kombat Konix Navigator Limited Edition Konix Speed King Autofire--Amiga Konix Speed King Autofire ——169 — Amiga, ST Oulckjo's 38 V 123 Supercharg ——119 — Amiga, ST Oulckjo's 5 SV 125 Superboard ——199 — Amiga, ST Oulckjo's 5 SV 125 Superboard ——199 — Amiga, ST Oulckjo's 5 I 26 dei Fighter ——159 — Amiga, ST Oulckjo's ST 126 dei Fighter ——159 — Amiga, ST Oulckjo's ST 126 dei Fighter ——159 — Amiga, ST Oulckjo's ST ——199 — Amiga, ST Oulckshot OS 137 ———199 — Amiga, ST Oulckshot OS 157 ——119 — Amiga, ST Oulckshot OS 157 ——149 — Amiga, ST Rabbit Always Run--Amiga -VF 309 Lotus Trilogy ---Commandez par Morph------Niel Mansell ---Oscar Soccer Kid téléphone au : (1)47-34-90-32 -299 -229 Overkill & Lunar-C -----Pinball Fantasies-----Superfrog -----Syndicate -----Teater Of Death Carte Quickshot QS-163--149-----229 -239 -259 -289 Oscar -----Flightstick PC ------Game Card 3 PC -----Project X --Patrician --......299...... Pinball Dreams --Pirates Gold-----Konix Digital PC Konix Digital PC + Cart --Realms Of Darness-----SCE Guy Roux ------- 289------259 ---- Amiga Populous 2 --Prehistorik 2 -259 -249 CD Rom PC Tensai -Prince Of Persia ---Prince Of persia 2 -249 -CD32 -CD32 -CD32 -CD32 rolls---Coman Enhan + Miss 1-Uridium --Dracula -----Privateer 349 Whale's Voyage 329 Privator-Ouest For Glory 3----239 -329 Railye — 329 Reach For The Sky — 279 Return OI The Phantom — 279 Return To Zork — 289 Sail Simulator — 449 Seal Team — 299 Secret Monkey Island 2 - VF 359 Sensible Soccer '92 '93 — 199 Shadow Caster — 299 Shadow Of The Comet — 299 Shadow Of The Comet — 299 8 Ball, Tristan---Konix IBM/AMS Game Card-Konix Speedking IBM/AMS -Konix Speedking IBM/AMS + Carl-Mach 1 Plus PC A320 north American-Aces Over Europe Startrek -----Aces Over Eur Airbus USA Allen Breed 2 Startrek 2 World Of Xeen --Plightstick Pro PC Quickshot QS-123 -CD32 -CD32 -CD32 -CD32 -CD32 -299 -299 -259 Alone In The Dark 2 --Quickshot SV 227 Topstar PC Genesis ---Silver Ball-------Sim Ciy Deluxe -----Sim Farm ----------259 ----269 ----349 ----299 AV8 Harrier Jump Jet B-Wing Bailroad Tycoon Deluxe Battle Chase 4000 Best Of The Best Betrayal At kondor Blade Of Destiny Blues Brothers Jukebox K240 ----**CARTE SONORE** Legacy Of Sorasil-----Liberation Captive 2----Lotus Turbo Trilogy-----**CARTE SOUND MASTER** m Lile -239 -359 -CD32 -CD32 -CD32 -CD32 -CD32 Simon The sorcerer --Projet X -----Owak------CARTE SOUND BLASTER Space Hulk ------Space Quest 5---Spear Of Destiny 269 -249 -259 TV Sports-----**CARTE SOUND BLASTER** -229 Utopia 2 ----Speed Racer ----Starwars Chess -279 **VERSION DELUX** Arena -----Street Fighter 2-----Strike Commander------VF 399 ET AUTRES A PRIX Cars & Drivers Cars & Drivers Chess Maniac 5 Billion & 1 Comanche Combat Classics Daughter Of Serpent Day Of Tentacle Doglight Dracula Strike Commander Spec. Edition -139 Strike Commander To-----139 Awards Winners 2----CHOCS -399 -----PC -249 -269 Stronghold ---- Subwar 2050 -.259 -----279 -309 PC -289 PC -359 Subwars---Syndicate -----289 Terminator 2 ----239 Terminator Rampage-319 P The Patrician ----249 PC Kirg BON DE COMMANDE A DECOUPER PUIS A RETOURNER A : "LUDITOP VPC, BP 29, 75721, PARIS CEDEX 15 OWW Nom ...0 F... Prenom Adresse Envoi en colissimo. Ville **Code Postal** Dte commande Téléphone Age MONTANT Je joins : un chèque O, un mandat lettre O, je paie au facteur O



Avec la Megacarte, 5% de remise* sur des prix canons, même sur les promotions.

Des jeux déments sur 3615 MICROMANIA

LES

ABOR

Un nouveau magasin Micromania à Montparnasse ! MICROMANIA MONTPARNASSE

26, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 45 49 07 07



Centre Commercial Rosny 2 Tél. 48 54 73 07

Magasin agrandi

MICROMANIA CHAMPS-ELYSES
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysées
RER Ch. de Gaulle-Etoile - Métro George V
Tél. 42 56 04 13

Magasin agrandi

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2 Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2

Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2 RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE

Centre Commercial Nice-Etoile Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

Niveau 1 . Face sortie Métro 69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2

Centre Commercial de Villeneuve d'Ascq Niveau bas - Tél. 20 05 57 58

☐ Chèque Bancoire ☐ CCP ☐ Mandot-lettre

Règlement: Je joins

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

MICROM pple Macintos



Vous voilà Maire d'une future métropole et son avenir dépend de vos qualités de gestionnaire. Luttez contre le taux

croissant de criminalité en investissant dans l'éducation et la recherche, en trouvant les matières premières des années 3000. Sortie courant janvier.

LEGEND OF KYRANDIA

Un classique de Sierra pour votre Mac. Vous êtes l'héritier d'un royaume que le sinistre

Bradon vous a dérobé. Vous devrez tenter de regagner votre héritage.

LE TOP 10 MICROMANIA

Break Line 199 Chuck Yeager Air Combat 399 399 Indv 4 Legend of Kyrandia 349 299 Eight Ball de Luxe **Red Baron** 299 Civilisation 349 Prince of Persia 349 369 A Train 349 Carrier at War

LES MANETTES

Gravis Mouse Stick	649
Gravis Gamepad	389

BON DE COMMANDE EXPRESS à env	oyer	MICROMANIA - B.P. 009 - 009
19 Titres	PRIX	Nom
		Adresse Tél.
		Code postal Ville
		Commandez par tél. 92 94 36 00
Porticipation oux frais de part et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F.	Ouvert de 8h à 19h du lundi au
Précisez Disk Cortouche Total à payer =	F	Ouvert de 8h à 19h de le samed

🔲 Je préfère payer ou facteur à réception (en ojoutant 35 F) paur frais de remboursement

ordinateur de jeux: □ Gome Boy □ Megadrive □ Gamegear □ Ségo □ Super Nintendo □ Apple Mocintosh

	COLISSIMO
PAYEZ PAR CA	ARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration	/ Signature:

No de membre (facultotif)



EXCLUSIF: PC VIDEO SHOW N° 1

Le PC Vidéo Show

Plus de 20 titres PC et CD Rom présentés sur cassette vidéo

pour 400 F d'achats (offre non cumulable)



NOUVEAUTES D'ABORD

Tout le catalogue MICROMANIA sur 3615 MICROMANIA

ACROMA



IN EXTREMIS

Une superbe réalisation por Delphine/ Blue Sphère! Toutes les dernières techniques de

programmation ou service d'un jeu d'oction vous incarnez un flic de l'espoce!



TERMINATOR RAMPAGE

Un mix de Ultima Underwarld et de Walfenstein 3 D. Vaus incornez un soldot qui doit

détruire tous les robots présents dans les 32 niveaux des usines Cyberdine. .



MORTAL KOMBAT

Une conversion admiroble du fomeux ieu d'orcode. Il foit un molheur sur

console, il le follait sur votre PC. Le jeu de boston le plus violent de l'histoire du jeu video!



REBEL **ASSAULT**

Un ieu spécialement développé paur le CD Ram PC!

Vous vivrez l'aventure de la "Guerre des Etoiles" dans son intégralité grâce une animation et une musique inégalée.



POLICE QUEST 4 Dons ce 4 ème

volet digne des épisodes précédents, vous devez arrêter un

criminel loché dons la ville qui menoce vatre coéquipier. Une enquète réolisée en imoges digitalisées de toute beouté.



INDY CAR RACER

Le summum de la simulotion de course F1. Grand Prix de Microprose

sembloit être le Top! Eh bien il fout réviser son jugement ! Une nouvelle simulation de course est née!



WINTER **OLYMPICS**

A l'occasion des prochoins Jeux d'hiver, **US Gold vaus** o concacté une

mulation parfaite, où vous pourrez skier, isser, shlusser, souter ... entin porticiper à 10 preuves de cette compétition fobuleuse!



SAM & MAX

Un jeu d'oventure bourré d'humaur au look bonde dessinée (puisque odapté d'une bande dessinée).

Un interfoce facile d'utilisation ovec des icônes. Le dernier Lucos Art à ne pas roter !



SUBWAR 2050

Vous pilatez un sous morin de combot dernier cri et défendez des zanes

d'exploitation minière vitales. Une réalisation



DOOM

Un jeu ò lo ropidité et à lo souplesse impressionnantes tautes sortes d'ormes sont ò

votre disposition en cours echemin pour éliminer vos ennemis!



SIM CITY 2000

Vous voilò Maire d'une future métropole et son ovenir dépend de

vos quolités de gestionnoire. Luttez contre le taux croissont de criminalité en investissont dons l'éducotian et lo recherche, en trouvant les motières premières des onnées 3000..



TFX

Des vues multiples, zooming, caméro externe à plocement vorioble, le choix entre 3 avions: F22 -

F117A et un ovion expérimentol, plus de 20 missians. Un simulateur de val superbe et trés réaliste programmé par Océan.



GENESIA

Une superbe simulotion de l'éditeur Microïds. Développez et foîtes prospérer une terre, un

peuple, en exploitont tous s paremètres à votre dispasition.



Gravis PC noire

Joystick analogique 3 boutons entièrement réglable : tension stick (8 positions de ferme mobile), outocentrage, électeurs rotatifs permettont de définir la fonction de chaque bouton.

Gamepad **PC** Gravis

Joypod onologique 8 directions créé pour votre PC 386 ou plus. Position turbo et fonction

réversible pour droitiers ou gouchers, 4 boutons entièrement configurobles : des options uniques pour un joypod unique. 1 stick omovible est inclus.

ATARI ST/AMIGA

NOUVEAUTES A VENIR

Apacalypse Battletaads Bady Blaws 2 Canan Fadder Caal Spat Cyberpunk Darkmere F117 A Nighthawk Gobblins 3 Innacent

Jurassic Park

K240

King Quest 6 Martal Kambat Rabinsan Requiem Secand Samaurai Siman the Sarcerer Startrek 25th Ann. Street Fighter 1 + 2 Ultimate Pinball Uridium 2 Winter Olympics Wiz and liz Wanderdag Zaal 2

TOP 20 ST/AMIGA

101 20 01/ 111111011				
Elite 2 Frontier	289/289F			
Genesia	ND/349F			
Hired Guns	ND/329F			
Syndicate	ND/249F			
O.M. Faatball	ND/249F			
Space Hulk	ND/299F			
Cambat Air Patral	ND/299F			
Bady Blaws	ND/199F			
Patrician	299/299F			
Dreamlands	ND/289F			
Alien Breed 2	ND/249F			
Dagfight	ND/299F			
Gaal	ND/249F			
Alien 3	Nd/249F			
Civilizatian	275/299F			
Dune 2	ND/299F			
F17 Challenge	ND/129F			
Praject X	ND/125F			
Sensible Soccer 2	225/225F			
Overdrive	ND/249F			
OACIMIIAC	ועט/ בייוו			

MANETTES

Monette SPEEDKING	125
Monette NAVIGATOR	159
QUICKIOY 3 Superchorger	99
OHICKION A SHIBEBBOARD	149

Cuoi Gle Meuf?

Le son à la portée

Avoir une carte sonore, c'est bien sympa pour profiter des musiques pendant les jeux, mais savez-vous qu'il est aussi possible de s'en servir pour bidouiller des sons ? Encore faut-il pour cela disposer des outils adéquats. Blaster Tools pour Windows, édité par Micro Applications, est conçu dans ce sens. Destiné en priorité aux cartes Sound Blaster, le Blaster Tools fonctionne en réalité avec la majorité des cartes du marché. Naturellement, pour profiter pleinement du produit, il faut pour cela que la carte dispose d'une entrée permettant d'échantillonner (enregistrer en digitalisant) des sons. Présenté comme un véritable studio de création de sons, il dispose de divers mo-



dules destinés à traiter les sons. Ceux-ci, qui peuvent être échantillonnés au moyen d'un micro (non fourni), peuvent également provenir de votre lecteur de CD-ROM. A cet effet, une section de l'écran principal permet d'utiliser celui-ci au mieux. Le plus impressionnant concerne cependant la partie échantillonnage proprement dite. Pour peu que vous disposiez d'assez de mémoire (vanable suivant la taille des échantillons, mais 4 Mo semblent être un minimum), vous pourrez échantillonner jusqu'à 8 samples répartis sur 8 pistes. Ces dernières, mélangeables entre elles, permettent ainsi de créer des séquences assez complexes, qu'il est possible de mixer sur une 9e piste. Côté gadget, notez que les vues-mètres, lesquelles bougent (sinon ça ne servirait à rien, remarquez), peuvent être de type analogique (à aiguille) ou digitaux.

Des effets digitaux

Lorsqu'un son ou un passage musical a été échantillonné, vous pouvez le modifier. On trouve les commandes habituelles (retournement, copie, insert, etc.), mais aussi des effets assez convainquants : réverbération, écho, son métallique, ainsi que des filtres passe-bas et passe-haut. Suivant votre carte, vous pouvez échantillonner en mono ou en stéréo. Une option, fort intéressante, permet de sauver ses sons à différents formats (WAV. VOC. et RAW.). Bien entendu, les effets sont tous paramétrables (longueur des réverb et écho, vitesse des modulations, etc.). Bonne idée, une

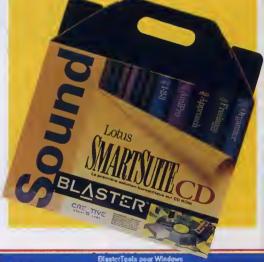


fonction Undo à plusieurs niveaux permet d'annuler plusieurs actions. En plus du module d'effet, on trouve aussi une boîte à rythmes. Comme son nom l'indique, cette dernière est destinée à faire des beignets à la confiture de groseille. Euh...non! Si vous échantillonnez des sons de percussions (le logiciel est livré avec divers exemples de sons), vous pourrez utiliser la boîte à rythmes pour les mettre en séquence. Pour ceux qui connaissent, l'engin reprend grosso-modo les fonctionnalités de la TR 816. Enfin, un menu permet de gérer ses banques de sons au moyen d'une bibliothèque. Dans ce but, on peut compresser les sons au format .RAW, afin de gagner de la place. Enfin, sachez que la chose est entièrement en français et qu'elle dispose d'un manuel français dont pas mal d'éditeurs devraient s'inspirer. Blaster Tools édité par Micro Applications. 250 F environ.

Créative pête les plombs

Sous se titre racoleur, se cache une terrible vérité. En effet, la célèbre société Creative n'a rien sorti de nouveau depuis maintenant plus de trois heures! On croyait que tout était terminé, jusqu'à ce que l'on reçoive une missive nous informant de l'arrivée d'un nouveau produit. Ouf, on l'a échappé belle! Pour ceux qui n'auraient pas suivi l'histoire depuis le tout début, Creative Labs, inventeur de la SoundBlaster, s'est récemment établi en france. Depuis, il sort tellement de produits, que l'on ne sait plus où donner de la tête.

Le package regroupe un lecteur de CD-ROM double vitesse interne ou externe, une carte SoundBlaster Pro, une paire d'enceintes et 11 titres sur 5 CD. Les softs de Lotus sont tous plus alléchants les uns que les autres, avec notamment AmiPro 3.0 (traitement de texte), Lotus 123 4.1 (tableur), Lotus Approach (base de données), Freelance Graphics 2.01 (PréAO), Lotus Organizer, cc:Mail 2.0, SmartPics 2000 (bibliothèque de dessins), Formalizer (lettres types), Azerty (apprentissage clavier), un économiseur d'écran et l'ensemble des manuels utilisateurs. Tout ceci pour la modique somme de 5 000 francs environ. Incroyable, non?







grands avec 170 francs environ. Hips!

Un joystick pour les

Voici venir le temps des enfants! Si ces chères têtes blondes commencent l'informatique de plus en plus jeunes, il n'en demeure pas moins que les constructeurs de PC ne font aucun effort pour s'adapter à ce nouveau public de taille réduite. Aucun? Non, car Suncom Technologies commercialise, dès à présent, le premier Joystick pour nain.

Agrémenté d'un superbe "My Joystick" (ça me rappelle une autre boîte.

cules mimines des bambins, et les couleurs vives donnent particulièrement envie de l'utiliser. Seul le prix reste pour les



Accélerez

Que diriez-vous d'une petite carte accélératrice pour Joystick? Si, si, ca existe. Plus particulièrement destinée aux personnes n'arrivant jamais à calibrer leur manette, la CWGC9001 se propose de faire fonctionner tout type de Joystick sur tout type de PC. Elle supprimera tous les problèmes liés à la mauvaise gestion du Joy par votre micro. En plus, c'est pas cher du tout : 85 F TTC, et c'est disponible chez Gazma International. Merci M'sieur!





En règle générale, on n'est pas du genre à vous prendre la tête avec tel ou tel produit éducatif. Mais je dois reconnaître que, cette fois-ci, l'offre est si alléchante que l'on ne peut se permettre de passer à

côté. Jugez vous-même... Pour moins de 700 balles, vous disposerez de l'EZ-PAD d'Orpheus, véritable tablette graphique entièrement compatible avec le standard "Microsoft Mouse", d'un logiciel de dessin sous DOS et de tous les câbles nécessaires. Le périphérique ayant besoin d'une alimentation externe, le branchement s'effectue via la prise clavier, ce dernier se connectant en "fin de chaîne". Vous n'aurez plus qu'à charger le soft. L'utilisation du programme est rendue d'autant plus facile, que la plupart des choix importants s'effectuent à partir de la tablette elle-même. Il est possible, par exemple, de sélectionner la couleur désirée ou encore de choisir l'instrument de travail, en appuyant avec l'aide du stylo sur la case concernée. LA précision, sans être excellente, reste parfaitement acceptable, et la précision du trait bien plus fine que lorsque l'on passe par la souris (à moins d'être un véritable pro du poignet). Vous pourrez sauvegarder vos œuvres en format PCX et les relire ainsi avec le programme PaintBrush de Windows, par exemple. Enfin, le logiciel gère également votre carte compatible Adlib en vous proposant de jouer les mélodies

pré-enregistrées. Voilà donc un outil d'éveil pratique et rigolo qui possède l'avantage d'être relati-

vement solide et qui devrait vous éviter de nombreux traits de stylos sur les murs... Enfin, vous voyez ce que je veux dire... Carté VGA indispensable.



vu et dispo chez Gasma International



1994 L'Année Multimédia

Cartes d'acquisition vidéo!



Life View

Video-I : 2690 F Video-II : 3590 F Tuner: 1590 F

Captivator

2990 F

CAPTIVATOR: PAL & NTSC + Action 2.5

Nouveau une TV Dans votre PC

Video-II



de capture, de visualis de retouche, d'animat

Livree avec VideoStudio de U-Lead : Modules d'affichage vidéo,

VIDEO-I : PAL & NTSC + Softs U-Lead VIDEO-II : idem VIDEO-I + SECAM + Tuner TV TUNER TV : SECAM + softs de pilotage

Lecteurs de CD-ROM



Lecteur CD-ROM Double Vitesse Comp. CD-Photo - Multisession Livré avec carte 16 bits

Jusqu'au 31 janvier 1994 pour tout achat d'un lecteur de CD-ROM Graphics Vous l'installe et ous offre 1 CD-ROM

290 F

Bundle Corel Draw 3.0



Offre Exceptionnelle : Corel Draw 3.0 + lecteur de CD-ROM + 4 CD-ROM + 1/2 journée de formation

Super Fun!



Casque-Micro pour carte sonore

Haut-Parleurs

HP Labtec CS-180

Microphone



Microphone Altec

Pour tous renseignements (1).40.09.86.26

290 F

Quoi de neuf?

Captivator et à travers



Nul doute que l'année 94 sera placée sous le signe de la vidéo. Les cartes d'acquisition arrivent en pagaille sur un marché où l'on y voit déjà pas grand chose, tant l'offre est importan-

te. La dernière née se nomme Captivator. Connectée à un slot 16 bits, elle va vous permettre d'enregistrer des séquences PAL ou NTSC en 8, 16 ou 24 bits dans des résolutions allant du timbre-poste au plein écran. L'opération s'effectue par le biais de VFW (Video For Windows) -gracieusement livrée en CD-ROM- avec toutes les contraintes que cela implique (compression postérieure à l'enregistrement, lecture dépendante de la carte VGA...). La boîte comprend aussi une disquette Macintosh destinée à convertir les films Quicktime Mac en VFW (.AVI). Le programme d'installation de la carte ne pose a priori pas de problème, et l'on retrouve sur le panneau arrière, une entrée composite ainsi qu'une entrée S-Video. Très

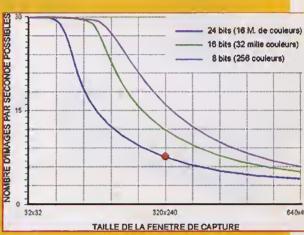
similaire à la VideoSpigot de CreativeLabs, la Captivator offre une qualité supérieure pour un prix ... également supérieur. Ouf, tout le monde est content. Il vous en coûtera donc 2 990 F TTC, et c'est distribué par Videologic.

vu et dispo chez GRAPHICS

frs environ. vu et dispo chez graphics.

Le prix de la capture

La vidéo, c'est drôlement rigolo... et hors de prix. Pour peu que l'on entre dans le détail, il faut une carte d'acquisition (ça, on commence à le savoir), mais il vous faut aussi disposer d'une source NTSC ou PAL (les cartes SECAM ne courent pas les rues). Les émissions de



télévision étant émises en SECAM (en France tout du moins), vous devrez obligatoirement passer par un magnétoscope, un caméscope, un lecteur de Compact Disc Video ou encore un récepteur satellite. Voilà qui rallonge considérablement les prix. Mais ce n'est pas tout, il vous faut également un gros disque dur, car, quoique l'on en dise, ça avale les mégas plus rapidement que n'importe quelle autre application (sauf avec une carte de compression en temps réel MPEG -cf. dossier-). Nous avons réalisé un graphique représentant les performances des principales cartes de capture "bon marché" installées sur un 486DX 33. En suivant la formule indiquée par la suite, vous pourrez anticiper sur la place nécessaire sur le disque, en fonction de la taille de l'écran capturé, du nombre d'images seconde et de la profondeur de couleur (de 256 couleurs, 8 bits, à 16 millions, 24 bits). Bien entendu, ces chiffres sont valables au moment de la capture, la séquence pouvant être compressée par la suite... Accrochez-vous, ça déménage!

Pour obtenir la taille occupée par la capture, il suffit de repérer votre cas de figure sur la courbe (le point rouge d'exemple correspond à une capture en 320*240 en 24 bits -16 millions de couleurs-, à 7 images seconde) et de reporter les chiffres dans la formule.

320*240*3*7 = 1 612 800 octets, soit 1.6 Mégas par seconde !!! Donc pour une animation de 10 secondes, il vous faudra 16 Mo de disponible sur votre disque dur.

(Le 3 correspond à 24 bits. Le remplacer par 2 pour une digit 16 bits, et par 1 en 8 bits) Pas con, non ?

C'est sûr, 200 balles pour un si petit micro (réf. AH10), c'est pas donné, mais attention, car sous cette taille de mouche se cache en fait un produit de qualité jouissant d'une ergonomie sans précédent (sur PC). Livré avec plusieurs sortes de pinces, il pourra prendre place facilement sur un recoin de bureau, une lampe, un écran et pourquoi pas sur le revers d'une veste. Contrairement à ses concurrents, celui-ci devra être alimenté via la prise Joystick/MIDI, grâce au boîtier fourni avec l'ensemble. Cette même société commercialise également un ensemble casque/micro (genre celui utilisé par Madonna lors de ses concerts) utilisant le même principe. Plus particulièrement destiné à la reconnaissance vocale, l'ensemble est d'une qualité très satisfaisante et d'une légèreté permettant de le conserver pendant plusieurs heures. Le prix de ce casque (AHS10) est de 350





Un micro qui casque!

Le CD les doigts dans le nez



L'offre est tout bonnement géniale. Jugez plutôt! Il s'agit d'un pack plus ou moins complet, comprenant un CD-ROM externe sur lequel se trouve l'ensemble des branchements de la carte sonore. Concrètement, vous devez disposer d'un slot destiné à recevoir la carte pilotant le lecteur. Jusque là, tout est normal. La nouveauté vient de la simplicité d'installation. La carte susnommée s'installe les doigts dans le zen, et ne comporte qu'un unique connecteur externe, lui-même relié au lecteur de CD-ROM externe (le câble reste suffisamment long pour permettre de laisser l'unité centrale sous la table, le cas échéant). Certes, on pourra noter la présence de jumpers, l'emplacement pour un ASP ou le connecteur Wave blaster, mais la carte se configurant entièrement par soft, les problèmes que vous rencontrerez ne seront plus que théoriques. 0.K., la SB 16 fait déjà tout ca, mais c'est encore plus facile maintenant. C'est ca, l'offre géniale? Presque. En fait, la prise MIDI, le port Joystick, les entrées/sorties sons, le réglage du volume, la sortie numérique CD et l'entrée micro ne se trouvent plus sur la carte, mais sur

le lecteur externe. En clair, vous n'aurez plus à ouvrir votre PC ou à vous tordre le coup pour aller régler le son ou déconnecter tel ou tel

câble. C'est si simple et si agréable d'utilisation, que l'on se croirait devant un Macintosh. Côté "hard", le lecteur est un double vitesse multi-session XA et tout ce qui s'en suit (le même que dans les autres packs du reste). Le chargement du CD s'effectue par tiroir motorisé et non par caddy. C'est plus frime, c'est plus cool, mais c'est aussi plus fragile, donc méfiance. Côté temps d'accès, c'est relativement honnête avec quelque 300 ko/s et 340 ms. La carte sonore, quant à elle, comporte toutes les fonctionnalités de la SoundBlaster 16, avec empla-

cement pour la puce ASP et Wave Blaster. La possibilité d'échantillonner à 44, 1 khz, 16 bits stéréo vous est donc offerte, et la compatibilité MPU401 lui confère une compatibilité General MIDI, lorsqu'elle est couplée avec la Wave Blaster.

Une bonne nouvelle ne venant jamais seute, l'ensemble est livré avec une panoplie impressionnante de softs : en faisant abstraction de toute la panoplic des utilitaires fournis avec la gamme des SoundBlaster (Vocutil, Dr Sbaitsu, table de mixage, lecteur CD Audio, agenda parlant...), vous trouverez Voice Assist (reconnaissance vocale sous Windows) et 5 CD pleins de softs : "L'encyclopédie des animaux", "L'encyclopédie Comptom's", "Tempra", "PC Animate Plus", "Action !" et "AuthorWar Star", agrémentés d'une centaine de clip arts. Comme vous pouvez le constater, l'offre ne comprend malheureusement pas de jeux, mais cela ne saurait tarder (d'ici une heure ou deux). Mais bon, il y a quand même deux enceintes amplifiées (de bonne taille) et un joli

Le prix de ce joujou? 4 300 F H.T.

Pour votre gouverne, sachez également que Creative traduit désormais tout de A à Z en français (manuels, softs, boîtes...) et qu'elle vient de signer des accords avec Qsound (son en 3D pour la 16ASP bientôt disponible), avec DEC (notamment pour un module de reconnaissance vocale, également pour la 16ASP), avec Borland (pack réunissant la SoundBlaster et le C++ 4.0 sur CD-ROM!) ainsi qu'avec Dell, Compaq et IBM. Si avec tout cela, ils ne parviennent pas à devenir les maîtres du monde, c'est à ne plus rien y comprendre!

Comme vous pouvez le constater, l'arrière du lecteur comporte une myriode de bronchements. On retrouve deux vrais Din MIDI, la prise Joy, des jumpers d'identification, la prise destinée à la connexion d'un second lecteur CD (jusqu'à 4), celle permettant de relier le boîtier à lo corte, une sortie numérique digitale, trois sorties Out et une entrée In. Les prises casque et micro se trouvent sur la face avant de l'oppareil, occompagnées du potentiomètre de volume. Avouez que c'est d'enfer, non ?







Une carte sonore dépouillée de ses entrées/sorties. Ne les cherchez pas, elles sont sur le lecteur CD. Ah non, il reste tout de même un sortie minigak Line Out (on ne sait jamais).



dresse de base E/S 220
dresse port MIDI 330
interruption 5
ianal DMA 1
ianal HDMA 5

- · Si ces garamètres vous convienment pressez Entrec
- Pour modifier une option, at t sea les fin hes Haut on Bas of t de sélectionser t^* at on, yet spressez Entrès si le d bten r is choix subvents

Entrée-Continuer Fichide Fichnitter Escifices spécéden

Le programme d'installation a encore été simplifié vous ne devriez rencontrer que des problèmes de ptite envergure. De plus, la documentation est focmplète sur le sujet.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES CD-ROM of the me

Mécanique Taux de transfert Temps d'accès Mémaire tampon Chargement Campatible Particularités Sorties

PANASONIC CR563 300 Ka/s 340/320 ms 64 Ka frantal par lirair matarisé phata CD multi-sessian, XA peut être chaîné avec 3 modèles équ sortie casque mini-jack en focade sortie Line Out mini-jack arrière sortie CD Out mini-jack arrière sartie haut-parleur mini-jack arrière sortie Digital numérique RCA arrière sortie Midi Out, prise Din 5 braches arrière sartie Jaystick 15 broches arrière sortie Line Out (à l'arrière de la cart) entrée Micra mini-jack en façade entrée Line la mini-jack arrière entrée Midi In, prise Din 5 broches arrièe 16 bits

Résalution somple Echantillonnage Nbr de vaies FM Compatibilité Optians

Entrées

Inclus d'arigine

Richesse des softs Qualité de l'ensemble Ergonamie Installatian Ropport Qualité/prix 4 à 44,1 Khz Stéréo 20 (OPL3 Yamaha) Adlib, Sound Blaster, MPU 401, SAPI, MPC Processeur ASP Expandeur General Midi Wave Blaster Enceintes amplifiées

Micra 17/20 17/20 15/20

15/20

Quoi de neuf?

Vite, Vite, Vite, et vite

Trois cartes en une, c'est le mot d'ordre chez Western Digital, qui propose l'Accelerator Port O'Call. C'est un nom assez compliqué pour une carte qui ne l'est pas moins. L'Accelerator regroupe en effet sur une carte longue VESA Local Bus, un module multifonction comportant un Local Bus (IDE avancé), 2 ports pour lecteurs de disquettes, 2 ports série, un port parallèle, un port joystick. La chose dispose aussi d'une section vidéo intégrée en 24 bits (16 millions de couleurs). Architecturé autour d'un chip 90C33, la partie vidéo de la carte supporte une fréquence de rafraîchissement de 72 Hz avec une résolution de 1280 x 1024, et est équipé de 1 Mo de RAM, extensible à 2 Mo. Cette carte est dédiée aux machines 486 VLB. Le module IDE, de type avancé, autorise le transfert en 32 bits avec des vitesses qui pourront avoisiner les 11 Mo/s sur la génération de disques Caviar. Voilà de quoi gagner quelques précieuses secondes, sans être obligé de s'équiper d'un disque dur SCSI, plus rapide certes, mais aussi plus coûteux.

Accelerator Port O'Call de Western Digital. 2 500 F environ.

Puissant et abordable

La longue liste des petites enceintes pour ordinateur s'allonge d'une nouvelle paire de hauts-parleurs amplifiés.

Destinées plus particulièrement aux ordinateurs équipés d'une sortie auxiliaire (sans potentiomètre de volume), elles vous permettront d'ajuster le niveau sonore des voix droite et gauche, sur simple manipulation des boutons de volume. Autre particularité : un bouton de basses, permettant de renforcer les sons graves. Certes, on est encore bien loin des "D-Box" ou des "Acoustimass", mais pour 300 F environ, que demande le peuple! Ce matériel, distribué par Labtec, fonctionne sur piles (4 piles R6 par voix) ou sur transfo (6 volts).

VU CHEZ GRAPHICS



Tout pour la musique



La compagnie Altec, spécialisée dans l'audio multimédia, nous propose ce mois-ci pas moins de trois produits d'excellente facture. Après le micro-cravate et le casque super léger (voir page précédente), voici la table de mixage de poche. Enfin, de poche, pas vraiment. L'engin se compose de deux boîtiers. l'un servant de contrôleur et l'autre de télécommande. Le contrôleur doit être relié au secteur via le transformateur fourni, puis connecté aux diverses sources sonores qui vous intéresse. Il est ainsi possible de brancher trois entrées, trois sorties, mais également d'y relier votre téléphone en prenant soin toutefois d'y placer un adaptateur pour prise américaine. Dès lors, vous pouvez mélanger toute ces sources, régler le niveau de

chaque entrée... le tout grâce à la superbe télécommande, elle-même raccordée au contrôleur par un câble identique à celui de votre moniteur VGA. Cette dernière inclut même un mini micro de grande sensibilité. Plus rien ne vous empêche alors de parler au téléphone les mains libres, par exemple, et de rediriger le son vers votre carte sonore. La présentation du matériel est excellente, avec une finition sans reproche et une ergonomie parfaite. Vous serez en permanence tenu au courant de vos actions, par l'intermédiaire de l'écran LCD et des cinq Led placées juste au-dessous. La documentation est, en revanche, assez décevante, voire inutile. Altec fabriquant également des mini enceintes avec "Subwoofer" (caisson de grave), l'AC10 a spécialement été conçu pour profiter au maximum de ce type de matériel. Le seul inconvénient que l'on puisse relever : son prix de 1 200 F environ.

VU CHEZ GRAPHICS



TÉLÉPHONES UTILES

GASMA INTERNATIONAL	30	71	50	88
INNELEC	48	10	55	55
FNAC MICRO	44	41	31	50
GRAPHICS	40	09	86	26
CREATIVE LABS	30	96	66	87
UBI SOFT	48	57	65	52

Le double de la vitesse, pour la moitié du prix

Connu pour ses lecteurs de CD-ROM bon marché, Mitsumi s'attaque au marché du lecteur double vitesse avec ce premier modèle FX001D. Livré avec sa carte propriétaire, le FX001D peut être aussi relié directement à une carte sonore acceptant le standard Mitsumi, ce qui permet de faire l'économie d'un slot supplémentaire. Tout comme son concurrent direct, le lecteur de Panasonic/Creative, il dispose d'un tiroir motorisé, ce qui simplifie au maximum son utilisation. Néanmoins, ce système s'avère à l'usage moins fiable que le classique système du Caddy ou que celui du Mitsumi de première génération, la poussière pouvant se glisser bien plus aisément à l'intérieur de l'appareil. L'emballage comprend également un câble en nappe, un câble CD audio interne et quatre vis destinées à fixer le lecteur sur l'armature de votre micro. L'installation ne pose en théorie pas de problème majeur, si ce n'est qu'un conflit reste toujours possible en fonction de la complexité de votre installation. Noter que si vous disposez d'un port DMA 16 bits, vous obtiendrez un excellent taux de transfert des données. Si, au contraire, vous vous heurtez à d'incontournables problèmes, vous pourrez toujours utiliser le second driver soft, moins performant mais ne nécessitant pas de port DMA. Quelque soit votre cas de figure, le programme "install" s'occupera de la mise à jour de vos deux fichiers de démarrage, en y incluant les drivers appropriés. Le second programme permet, quant à lui, le pilotage de CD audio. Malgré un excellent taux de transfert de 300 ko/s, le Mitsumi FX001D souffre d'un temps d'accès de 390 ms, ce qui reste en-decà des performances de ce type de lecteur. Mais pour un prix de1600 francs environ, il demeure sans conteste le lecteur offrant le meilleur rapport qualité/prix.

VU CHEZ INNELEC



Le joy, la carte et le jeu

Suncom, spécialisé dans les manettes de jeux, vous propose un ensemble comprenant une manette Wico Merlin, une carte GamePort 2 Plus et le célébrissime F117A de Microprose. Rien de bien exceptionnel, si ce n'est que la carte possède deux entrées joy, qu'elle supporte les fréquences d'horloge supérieures à 33 Mhz et que la manette offre une bonne prise en main. Le tout pour 490 FTTC.

Édition spéciale : Video Blaster



Cette édition spéciale de la célèbre carte video tive Labs diffère du modèle précédent sur quelques points importants, notamment la correction d'un "bug" important et la venue d'une quatrième entrée vidéo à la norme S-Video. Il était en effet impossible d'utiliser le modèle précédent sur un ordinateur possédant plus de 15 mégas de RAM, ce qui n'est plus le cas maintenant. La sortie S-Video, quant à elle, offre une qualité bien supérieure aux trois autres entrées composites, en travaillant sur deux signaux au lieu d'un seul. L'offre logiciel est également légèrement modifiée, avec un soft de capture plus performant, le programme de retouche d'images PhotoStyler SE et un utilitaire de compression JPEG. Un léger regret cependant, le CD-ROM de Microsoft Video for Windows a disparu de l'ensemble. Rappelons enfin que la Video Blaster permet de regarder n'importe quelle source vidéo en temps réel, que ce soit sous Dos ou Windows, et ce, quelque soit la taille de la fenêtre, y compris sur du plein écran. Attention toutefois au standard, la carte n'acceptant que le PAL et le NTSC. Son prix ? 2 360 F TTC.



Quoi de neuf?

Vous connaissez la dernière d'Orchid?

C'est la GameWave 32. Il s'agit en fait d'une carte identique à la SoundWave, avec la compatibilité Microsoft Sound System en moins. Les émulations Adlib, SoundBlaster, General MIDI et

Roland MT32 sont maintenues, tout comme la prise joystick et les deux ports de sortie CD-ROM à la norme Sony et Mitsumi.

Le grand avantage de la GameWave réside dans le fait qu'elle sait émuler plusieurs cartes à la fois, grâce à son DSP de 20 Mips. Cela s'avère extrêmement pratique dans des jeux comme les Sierra ou les LucasArts proposant une gestion de deux cartes sonores simultanément. En mode "SoundBlaster + General MIDI", la musique sera jouée avec la qualité d'un synthétiseur, alors que les bruitages et les voix digitales transiteront par la SoundBlaster. Les 2 Mo de sons MIDI sont d'ailleurs stockés dans une ROM de 512 Ko (compression), ce qui interdit le téléchargement d'un instrument autre que les 128 d'origine (ce qui n'est pas le cas de la Grvis UltraSound, par exemple). Orchid nous prépare toutefois un jeu de ROM de taille plus importante, offrant une bien meilleure qualité sonore.

La carte s'installe très facilement et se paramètre entièrement par soft. Méfiance tout de même en ce qui concerne les conflits, les risques étant trois fois ples importants (puisque c'est comme si vous aviez trois cartes installees des voue ordinateur). Nous avons toutefois rencontré une foule de problèmes, quant à son utilisation. Les modes "SoundBlaster", "General Midi" et "MT32" provoquent fréquemment de fausses notes et vont même jusqu'à planter la machine. De plus, l'écran de notre PC (celui-là même qui sert à faire les photos de tous les tests et préviews) devient tout vert de temps à autre. C'est ce que nous appellerons les mystères de l'informatique made in ORCHID. Par contre, ça coûte pas cher du tout : 1 300 F.



Un CD-ROM qui se la joue

A la grande différence des autres CD-ROM, vous n'aurez pas besoin de lancer un logiciel pour écouter un CD Audio sur le lecteur d'Orchid. Il suffit pour cela de charger le CD dans le tiroir électrique et de presser le petit bouton "Play" placé sur la façade de l'engin. Ce n'est certes pas grand chose, mais ça facilite vraiment la vie.

Avec un taux de transfert avoisinant les 307 ko/s et un temps d'accès de l'ordre de 350 ms, le CDS 3110 se place sur le même créneau que le lecteur de Creative ou le nouveau Mitsumi double vitesse. Bien qu'il soit livré avec sa carte d'interface, il pourra être directement raccordé à la SoundWave 32 (ou GameWave 32) ou à toute autre carte sonore répondant à la norme d'interface Sony. Il est bien entendu compatible Photo CD, XA, CDI, VideoCD... etc., et possède une mémoire tampon de 64 Ko. Un autre détail bien sympa de la part d'Orchid : la boîte contient deux rails et quatre vis de fixation, ce qui en facilite l'installation. La carte propriétaire s'installe sans problème majeur et n'offre que peu de possibilités de conflit. Vendu au prix de 2 360 F, il reste une excellente altemative à la concurrence.



Le PC sur la télé

Ubi Soft commercialise un nouveau produit permettant de mater vos programmes VGA sur n'importe quel téléviseur. Le fonctionnement en est fort simple. Une fois le boîtier relié à votre carte vidéo, vous devrez le raccorder à un téléviseur et/ou à



votre moniteur habituel, puis lancer le pro gramme qui se trouve sur la disquette. Ce petit driver pouvant prendre place dans votre Autoexec.bat, redirigera l'image du PC vers votre téléviseur. Le gros problème, c'e qu'il faut alimenter le boîtier en 12 volts et qu'il n'y a aucun tranfo dans la boîte. C'est pas très malin, surtout lorsque l'on sait que c

type d'alimentation coûte moins de 60 F environ! Mis à part ça, la qualité de l'image est assez correcte, sans pour autant égaler celle de votre moniteur VGA. D par sa résolution assez faible (320x200 en RVB et 640x480 en composite), ce boîtier est plus particulièrement adapté au monde ludique, les jeux n'utilisant que rarement le mode SVGA. En ce qui concerne le prix, le PC-TV fait office d'entrée de gamme avec une étiquette tout juste supéneure à 1 000 F. On aura beau dire ce que l'on veut, mais la totalité des produits du genre actuellement disponibles (celui-ci compris) restent tout de même drôlement chers pour ce que c'est!

LA VIE AUCHAN FOUT POUR LA VIE



Went with



Stronghold de SSI/TSR

Technique 3D et visuels impressiononts pour ce jeu de rôle où vous pourrez gérer votre prapre royoume.

sur PC



Discoveries of the Deep de Capstone/Loriciel

Explorez ò bord d'un mini-submersible, les profondeurs abyssoles. Un grond jeu d'oventure sous-morine.

sur PC

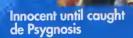




In extremis de Delphine/Blue **Sphere**

Entrez dans le monde virtuel. Une expérience passionnonte dons les dédoles d'un gigontesque voisseau spatiol. Ce jeu restero dons les onnoles des gronds jeux d'aventure.





Pour échopper ou fisc inter-goloctique, Jock T.Ladd devro user de ruse et d'immorolité. Des grophismes époustouflonts, une richesse de jeu incroyoble vont immortoliser ce jeu d'oventure dons les sphères de l'évosion fiscole.

sur AG





Genesia de Microïds

Nous avons tous rêvé un jour ou l'outre d'être le plus grond des leoders, d'être le plus grond des strotèges. Ce rêve est devenu réolité...

Lo stratégie o enfin un nom : Genesio. Tilt d'or du meilleur jeu de strotégie 1993

sur PC et AG



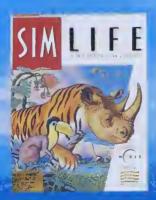


Bridge: initiation de Will-Bridge

Apprendre et se perfectionner ou bridge. Questions-réponses sur des grophismes saisissonts et sur un fond sonore humoris-

sur PC





Sim Life de Maxis/Mindscape Créer et gérer l'évolution de lo vie ò l'échelle plonétaire. Tel est votre enjeu. sur PC et AG





Fury of the furries de Mindscape/Kalisto

Un des meilleurs jeux d'oction de l'onnée, réalisé par des français, qui ne peut que vaus séduire et vous entroîner dans une aventure palpitante.

sur, PC

sur.AG



Hired Guns de Psygnosis

l à 4 joueurs simultonés, une oire de jeu immense de 8 Mb, des effets sonores et un éditeur graphique pour créer ses personnoges. Un jeu unique en son genre où savoir se bottre et être sons scrupule sont des atauts.

sur PC et AG

sur PC, AG, AG 1200



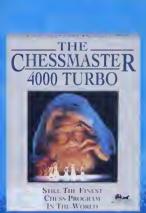


Jim Power 3D de Loriciel

Propulsé dons lo 32ème zone, vous évoluez dons un monde virtuel en relief avec votre jet pack. Animation délirante et effet relief goronti, grâce oux lunettes spécioles fournies.

sur PC





Chessmaster 4000 turbo de Mindscape

Une des meilleures simulations d'échecs, reconnue comme la plus performante tant sur le plan de ses options que sur celui du





Fire and Ice de Mindscape

Vroisembloblement le "Sonic" de lo micro. Superbe jeu d'oction qui ne pourra que vous combler.

sur PC et AG



multimédie Sport's Best de Loriciel

Une super compilation comprenent Porogliding, Tennis Cup 2 et Ponzo Kick Boxing. Pour les omateurs de sensotions

sur CD ROM PC



Darksun de SSI

Un jeu de râle sensotionnel, qui utilise les toutes dernières techniques de progrommotion. Animations, fond musical et intérêt de lo quête font de ce jeu, l'une des références de cet univers mogique.

sur CD ROM PC





World Atlas 4.0 de Software Toolworks

Un moximum d'informations sur la géographie, la démographie, l'économie et la communication à trovers des cortes graphiques simple d'emplai. Somptueux, la référence des otlos sur CD.

sur CD ROM PC

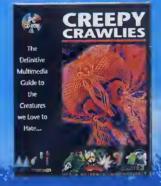




Oscar de Flair Software

De l'oction, toujours de l'oction. Un jeu possionnant où vous ne prendrez même pos le temps de vous arrêter.

SUT CD ROM PC



Creepy Crawlies de MDI/SONY

Une véritoble encyclopédie du monde des insectes, séquences vidéo et commentoires à l'oppui.

sur CD ROM PC







Star Wars Chess de Mindscape

Un échiquier où se confrontent les célèbres héros de lo guerre des étoiles. Animotions et bruitoges impressionnonts.

sur CD ROM PC





Oceans Below de Software Toolworks

D'un cancept originol, il s'agit d'une découverte, à trovers des scènes vidéo digitalisées, de superbes poysoges sous-morins. Trouverez-vous le trésor ?

sur CD ROM PC





Animals de Mindscape

Vivez une véritable expérience interactive dans le parc zaalagique de San Diega. Une multitude de détails sur la vie des animaux dans leurs environnements familiers et des séquences vidéo.

sur CD ROM PC





Dinosaurs de MDI/SONY

De la tête aux pattes, tels vaus serant présentées ces petites bestiales millénaires. Des images qui vaus ferant fraid dans le dos. Des informatians qui vaus révélerant tout sur cette périade de natre histaire.

SUT CD ROM PC





Dracula Unleashed de Viacom New Media/Mindscape

Des animatians vidéa, des vaix, une gronde histaire, taut pour vaus mettre dans l'ambiance délirante et angaissante des Carpates.

SUT CD ROM PC



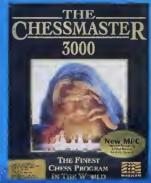


Mac'Compil de Kalisto

Camprenant S.C.OUT, COGITO et THE TINIES. 3 grands titres sur Macintash paur des heures et des heures de plaisir.

ur MAC





Chessmaster 3000 de Mindscape

Les échecs saus tautes les cautures, des niveaux différents et des caups spéciaux pour les amateurs.

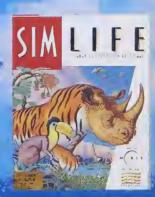
SUF MAC



Breakline de Mindscape/Kalisto

Véritable jeu d'actian, mélange de cassebrique, flipper et mini-galf, Breakline est un véritable challenge qui vaus tiendra en haleine très très langtemps.

SUF MAC



Sim Life de Mindscape/Maxis

Une invitation à créer la vie de A à Z. Trafiquez des chaînes d'ADN, rendre les déserts fertiles et influencer l'avenir. Un véritable biagramme dant vaus n'êtes pas prêts de vair le bout.

SUF MAC



LA VIE AUCHAN. TOUT POUR LA VIE

Editeur de son - de Twenty-Twenty Inc.

June Ismu

Mixoge 8 pistes et tests de synchronisotion. Fourni avec fichiers Midi, onimations et audio.

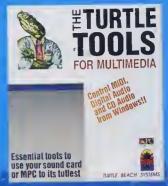




Wave for windows - de Turtle Beach systems

Editeur de sons "pro" onalyseur de spectres. Egolisotion paramétrique 4 bondes. Plus de 100 effets spécioux parométrés.





Turtle Tools - de Turtle Beach Systems

Indispensable pour le troitement de fichiers Wove et Midi. Plus de 300 sons sur un CD oudio.





Soundmate 2 de Quickshot

Une poire de hout-porleurs premier prix pour un grond son.



Kar-a-o-ke de Turtle Beach Systems

Un répertoire de 25 titres dont New-York/New-York et Stond by your mon. Possibilité de s'enregistrer et de créer ses propres chonsons. Compatible avec toutes cortes sonores ou stondord MPC.



Soundwave 10 de Trust

Lo puissance de 80 W sur votre micro ou bollodeur. Stéréo, blindoge ontimanétique.



La Carte-synthétiseur Ad Lib super-sonorise vos jeux PC favoris.



Carte MSC de AdLib Multimedia

Carte sonore 8 bits d'une quolité exceptionnelle, livrée ovec le logiciel juke box.





Carte Gold 1000 de AdLib Multimedia

Corte son d'une très grande quolité d'écoute et d'enregistrement avec 20 voix FM stéréo et synthétiseur 16 bits. Port Joystick et Midi, entrée micro et ouxilioire, sortie HP stéréo. Livrée avec le Midi Pock et le Surround Sound System oinsi que 8 logiciels.



Soundmachine de Quickshot

Ce pack camprend une carte 8 bits, 2 hautparleurs et un Jaystick paur PC et campatibles.





Soundwave 30 de Trust

Une excellente qualité d'écaute et la puissance en plus, paur ces HP stéréo réglables en valume (25 W).



Mario apprend à compter de Mindscape

Pour les jeunes et les moins jeunes, une aventure éducative qui camptera. sur **PC**



Mario a disparu de Mindscape

Maria est retenu prisannier. Explarez des cités et retrauvez les éléments qui vaus permettrant de le libérer.

sur P



Carlos de Microïds

Replangez-vaus dans l'atmasphère délironte du cartoon et dirigez Corlos à travers des niveaux totalement différents paur mener à bien des missions taujours plus palpitantes (en cadeau : recevez la BD des Aventures de Carlas)

sur C, ST, AG.

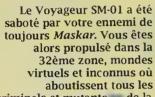


Mario à l'école de Mindscape

Une nauvelle génératian de jeux divertissants et des nauveaux mandes passiannants. Tatalement interactif, ce jeu de loisir éducatif séduira les jeunes.

sur P





criminels et mutants de la planète bleue. Dans des décors hallucinants aux couleurs éclatantes vous devrez échapper aux 7 mondes avec pour seules armes Jet Pack, moto de l'espace, smart bombes. . .



PREMIERE MONDIALE

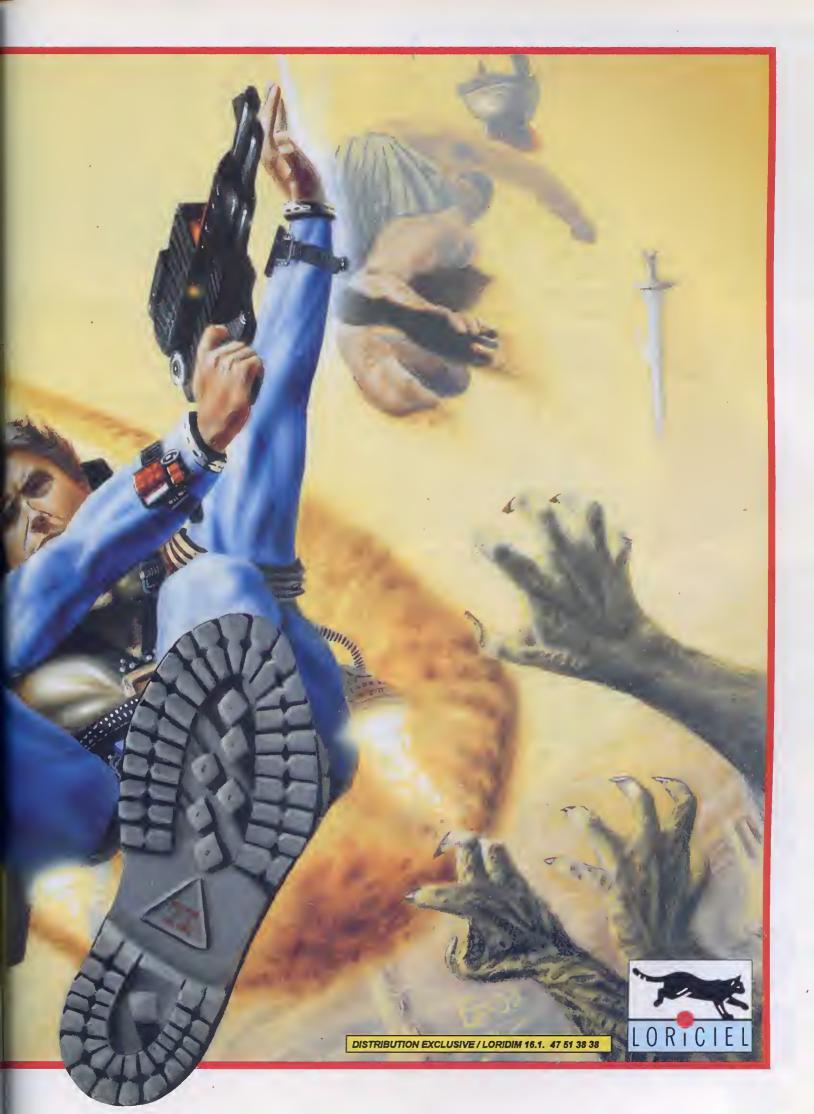
JEU EN RELIEF

AVEC LUNETTES 3D

Un formidable jeu d'action qui vous entraînera dans la plus fantastique aventure en 3D relief. Grâce à la technologie NUOPTIX 3D, développée par LORICIEL pour les jeux vidéo, les lunettes qui accompagnent ce jeu vous permettent d'avoir une forte impression de relief et ceci quel que soit le type de moniteur connecté à votre PC. Mais il est également possible de jouer à Jim POWER sans lunettes : seul l'effet de relief disparaît.

> POUR IBM PC ET COMPATIBLES ET BIENTÔT SUR SNES ET MÉGA DRIVE







Bien qu'elle soit l'une des plus petites sociétés anglaises, Krisalis s'implique sur de nombreux standards : ses développeurs écrivent pour Amiga CD 32, adaptent Alone in the Dark et des softs Interplay sur 3DO, composent les thèmes musicaux pour de nombreux autres éditeurs, etc. En passant, puisqu'on parle de la 3DO, vous trouverez la preview de Soccer Kid sur cette plateforme dans CD ROM-News. Krisalis est constamment à la recherche de ieux pas forcément "béton" graphiquement, mais intéressants, ceux où le "gameplay" est le seul critère qui compte. • • •



Avec Nigel Little et Keith Burnett, programmeurs sur 3DO, Krisalis a de quoi adapter tous les softs du monde et de l'univers sur cette nouvelle bécane.



Mats
Furness,
l'un des
musiciens
de Krisalis,
qui s'est
tait une
réputation
de compositeur fou.

Sabre Team

Ce jeu a connu un succès relatif sur Amiga, mais avec le temps et les efforts consacrés à la conversion pour PC, Krisalis espère en faire un hit. Deux graphistes travaillent sur le projet depuis quatre mois, et en sont actuellement à la phase finale. Vous prenez le commandement d'une équipe SAS dans cinq missions où sont impliqués quatre hommes d'élite. Vous devez composer votre escouade avec les hommes les plus compétents, et selon la mission à accomplir. Chaque membre de l'équipe dispose en effet de ses propres caractéristiques : force, rapidité, etc., et il faudra bien choisir pour constituer une équipe équilibrée. Si l'on opte pour un homme rapide, on doit prendre STANDARD : PC • SORTIE PRÉVUE : JANVIER 1994 PHOTOS : PC





en compte le fait qu'il ne pourra porter qu'une faible charge; et dans Sabre Team, tout doit être pris en compte. Après la phase d'équipement, on attaque l'une des cinq missions composées de plusieurs scénarii : jungle, ambassade, désert... Le jeu se déroule sur une vue en 3D isométrique représentant le terrain des opérations. L'une des missions se déroule, par exemple, sur un "ocean liner" qui a été détourné par des terroristes. L'équipage et les passagers sont évidemment détenus en otages. L'objectif est de simplement tuer les terroristes ici, pas de négociations possibles-. L'interface est très intuitive, employant uniquement la

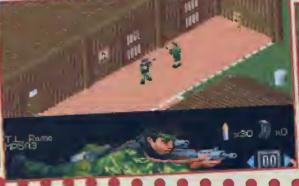
souris. On peut ainsi diviser l'équipe pour donner des ordres individuels. Sabre Team est très réaliste, puisqu'il tient compte des "champs de vision", les ennemis n'apparaissant que s'ils sont "visibles" et surtout "regardés". Quelqu'un peut se trouver à côté de l'un des hommes, mais n'apparaîtra que si celui-ci le regarde. Sabre Team se joue par tours, seul ou jusqu'à quatre, contre l'ordinateur ou non. S'il comprend des phases d'action comme le tir, il nécessite surtout un grand sens tactique. En cela, il se rapprocherait davantage des échecs, car il n'est pas seulement question de "cartonner".





Omar Ayisha, le programmeur de Sabre Team, qui nous refait sa propre version du Penseur...







Manchester United II

Quel joueur de foot fançais fait partie de Manchester United? C'est bien sûr le 'pèinttre' Eric Cantona. Krisalis troit pour cette raison que Manchester Limited II recevra un excellent accueil en France. Le premier volet, plus axé sur le

plète ainsi d'un jeu axé sur l'action.

Manchester Linited II est complètement différent du premier volet : la vue est désormais "de dessus" et non plus "de profil". Le Responsable

des Relations Pu-

management, se com-

STANDARDS : PC/AMIGA SORTIE PRÉVUE : JANVIER 1994 • PHOTOS : AMIGA

bliques de Krisalis, Tim James, explique que l'une des raisons pour lesquelles ils ont "acheté" la licence de Manchester, est que personne ne détestent cette équipe, au contraire, puisqu'elle dispose du plus grand club de supporters européens. Manchester United ayant remporté la Première Ligue la saison passée, Krisalis a décidément fait le bon choix.

L'acheteur de jeu de foot aime bien voir la situation sur le terrain, plutôt que de grands sprites et c'est pour cela que Krisalis a adopté ce format. Le programmeur du jeu, devenu depuis un directeur de Krisalis, a écrit un nouveau moteur. Sensible Soccer était avant tout un excellent jeu à deux, et ensuite, une bonne représentation des matchs, dit Tim, et

KRISALIS

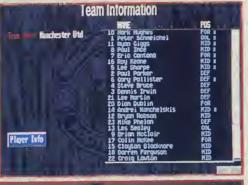


Manchester United II (suite)

nous voulons améliorer les deux points. Une nouvelle caractéristique consiste en un Tacti Grid. Avant un match, on peut désormais déterminer les différentes formations et les réactions des joueurs, selon les événements du match. De nombreuses options d'attaque et de défense amélioreront le réalisme. On peut ainsi indiquer à chaque joueur la tactique à employer. Tout comme dans un vrai match, on pourra tenir compte des attributs

techniques des joueurs pour faire sa sélection. La partie management restera cependant très simple. Manchester Limited II comporte toutes les grandes équipes européennes -on pourra ainsi s'amuser à faire affronter Manchester et Milan, histoire de voir le résultat des courses-. Le soin consacré aux détails et aux formations risque de faire de Manchester Limited II, le plus précis des jeux de foot arcade. Wait and see...







Tim James, le R.P. de Krisalis, croit si termement au succès de Manchester Limited Il qu'il en rigole d'avance.





Souper Trek, Search for Stock



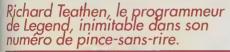
STANDARDS : PC/AMIGA SORTIE PRÉVUE : 1994 • PHOTOS : AMIGA

Ce soft a été présenté à Krisalis par deux prof sur BBC Acom, une bécane typiquement anglaise, mais l'éditeur a été si séduit par l'idée, qu'il s'apprête à adapter le jeu pour d'autres plates-formes. Si le scénario et le concept sont inchangés, les graphismes ont bénéficié d'améliorations de taille. Souper Trek ressemble beaucoup à Lemmings, mais il est suffisamment séduisant pour ne pas craindre la comparaison. L'histoire est simple : pour empêcher une population de

mourir de faim, on contrôle des droids-agriculteurs qui cultivent des plantes qui grandissent et marchent vers une marmite de soupe. C'est une course contre la montre où l'on dispose de six droids pour "finir" chacun des tableaux -qui parfois scrollent partiellement. Le contrôle se fait comme dans Lemmings, en cliquant sur le droid pour le guider vers un lieu où il plantera ses graines. Des murs et des obstacles gênent l'évolution du droid vers sa destination. C'est là







l'objectif du jeu. On doit surmonter les obstacles. Evidemment, parfois, il faudra former une chaîne avec tous les droids pour atteindre un emplacement inaccessible. Quand on place le curseur sur un droid, il se déplace tout en conservant sa propre gravité et inertie. Une fois les graines plantées, les plantes grandiront, marcheront vers la marmite, et on accèdera au niveau suivant. Pour compliquer tout ça, il y a une barre d'énergie qui diminue chaque fois qu'on utilise l'inertie. Ben ouais, ça a l'air très bizarre tout ça, mais ça marche!









Il s'agit d'un jeu d'action et de statégie fondé sur la mythologie. Le monde est sous le joug du Mal, et c'est à vous qu'il revient de le sauver. Le joueur doit accomplir cinq quêtes, en déplaçant un petit personnage pour le faire interagir avec le décor et les objets. De nombreux puzzles compliquent la tâche, et récolter les objets est de première importance. Chaque niveau propose un per-

sonnage différent à diriger : un Amérindien, un Egyptien, un Chevalier de la Table Ronde, etc. Il faut, par exemple, ramener des griffes d'ours ou des plumes d'un aigle géant à un sorcier. La résolution des énigmes constitue l'essentiel du jeu, mais de nombreux passages d'action ponctuent la réflexion. De plus, il faudra parfois converser avec les habitants pour comprendre et obtenir des indices

Legend

STANDARDS : PC/AMIGA SORTIE PRÉVUE : 1994 • PHOTOS : AMIGA



sur les énigmes. Même si Legend n'est pas époustouslant graphiquement, il possède un excellent gameplay avec ses personnages magiques et ses zones de jeu particulièrement vastes...









ZEGAT"

Détruisez le tank adverse en modifiant l'angle et la puissance de tir de votre canon.

5 Dragon Thees

Tout simplement le meilleur MahJong sur Amiga EMIERA UDE EMPERE

Vous devez ramassez toutes les disquettes et les ramener jusqu'au lecteur sans vous faire latter. Disquette réf : AM 1

WELLTREX

Un Tétris en 3D, c'est un jeu de fou. Mais quand on a compris quelques principes, c'est super. CARD SHARP

Cinq réussites de cartes pour les plus patients.

Disquette réf : AM 9

A HELLZONE I M II

Un shoot em up horizontal qui vous emmène au coeur d'un complexe Hi-Tech rempli d'énnemis. OBTIALOM

Un jeu mythique, sauvez les humains des griffes des extra-terrestres qui essaient de les enlever.

Disquette réf : AM 300

KLAKTREX

Une variante de Tétris, regroupez les couleurs DR MARIO

Même principe avec des microbes qu'il faut tuer en plaçant bien les pièces.

TESERRE

Un Tétris d'une qualité technique exceptionnelle. THE BRAIN

Le morpion en 3D, c'est une prise de tête totale.

Disquette réf : AM 301

7) strike ball

Un jeu de Base-Ball avec des digits vocales et de superbes graphismes. Bref. c'est tout bon.

Disquette réf : AM 302

DRIPGAME

Un jeu délirant sur le principe du PacMan avec des super graphismes et des animations rapides.

Disquette réf : AM 305

BALL

Un des meilleurs casse-briques avec de bonnes animations et de nombreuses options. MII CIR DBIES

Empéchez un inféction en tirant sur les bactéries. R-TYPE

Un shoot'em up dans la tradition des Astéroïds.

Disquette réf : AM 303

6 THE LAST REFUGE Poursendez les manants qui cherchent à envahir votre château. Vous êtes un fier chevalier

parbleu. Alors défendez votre château et méritez les faveurs de la princesse

Disquette réf : AM 307

KASTELL KUDYDULAT

Vous cherchez un trésor dans un château futuriste plein de surprises, des systèmes de sécurité vous méneront la vie dure, des passages secrets se dévoileront si vous marchez sur des dalles, etc..

Disquette réf : AM 309

CHESS 2.0

Un excellent jeu d'échecs qui dispose de beaux graphismes et de nombreux niveaux de difficulté. PICK OUT

Un jeu de Memory aux graphismes futuristes.

Disquette réf : AM 312

1 WONDERLAND

Un superbe jeu de plateaux, vous devez marcher sur toutes les dalles pour passer les niveaux RUSH HOUR

Vous devez traverser une route très fréquentée. C'est le jeu Frogger avec plein de nouveautés.

Disquette réf : AM 313

TANK ATTACK

Deux joueurs pilotent des chars futuristes dans un labyrinthe et essaient de se tirer dessus. Pour corser les choses, des bonus apparaissent aléatoirement à l'écran et donneront à celui qui les prend des avantages considérables.

Disquette réf : AM 314

GIDDY

Vous guidez un personnage et vous devez ramasser tous les objets que vous trouverez car ils vous seront utiles pour résoudre des énigmes.

Disquette réf : AM 400

NEBULA

Un shoot'em up en 3D, vous défendez une zone contre l'intrusion de vaisseaux ennemis.

PICE A BRICE

Un jeu de réflexion qui reprend le principe du Mah-Jong avec quelques variantes originales.

Disquette réf : AM 401

2 INTERILOCE

Il faut rassembler tous les cubes de même couleur pour passer les nombreux niveaux. Ce jeu est une véritable torture pour nerfs. TRAILBLAZER

Vous guidez une balle sur un tapis roulant semé d'embuches (trous, obstacles, ralentisseurs, etc..) DUADRIX

Des pièces arrivent des quatre cotés de l'écran. Il faut déplacer celles déjà en place pour que la nouvelle arrive sur une pièce identique.

Disquette réf : AM 406

DILLEMINA

Emboiter des pièces aux formes tordues pour reformer des carrés n'est pas des plus évident. ATTAKS

Il faut placer ses pions à coté des pions adverses pour les prendre selon le principe du GO. MUNIBER FUNDELER

Un jeu de taquin qui bénéficie d'une réalisation de très bonne qualité.

Disquette réf : AM 415

POD

Des bêtes bizarres arrivent de partout. Avec votre canon hyper rapide, vous tirez sur tout ce qui bouge. C'est un délire total.

D-BIIC

Un clône de Q-Bert, classique du genre.

Disquette réf : AM 416

u s

8 TERMINATOR II Des photos tirées du film avec le grand Arnold SCHWARTZENEGER.

Disquette réf : AM 117

TECHNOLOGICAL DEATH

Les démos s'inspirant de la fameuse State of the art sont très à la mode. Voici l'une des meilleures du genre produite par Mad Helks

Disquette réf : AM 324

EXTENSION

Une débauche d'effets spéciaux nous tombent dessus, on en prend plein la tronche

Disquette réf : AM 326

9 interperence

L'Amiga est une machine fantastique et c'est ce que prouve cette démo surprenante. Design d'enfer, graphismes superbes, musiques géniales. Pas de doute, c'est une valeur sure. Toutes nos félicitations aux programmeurs

Disquette réf : AM 327

noya slide show

Cette disquette contient pas moins de 15 superbes images ayant pour thêmes l'Héroic Fantasy et la science fiction. Vous y trouverez des images de vaisseaux, des paysages surnaturels ou encore des représentations d'êtres qu'on ne rencontre, heureusement, pas souvent.

Disquette réf : AM 426

MIND RIDT

Cette démo d'Andromeda est fidèle à l'esprit du groupe, Design soigné, effets novateurs (par exemple un Glenz Vector Lightsourced avec déformation), animations raytracées, et le tout en haute résolution, fincsse des graphs assurée et rarement égalée. C'est pas beau ça.

Disquette réf : AM 427

LIETTHAL EXTIT

Encore une démo géniale que nous devons à Digital. L'enchainement des effets est très fluide et nous prouve (si c'est encore nécessaire) que ce groupe a aquis une excellente maîtrise de la bécane, du grand art.

Disquette réf : AM 429

echal Jain 34000 NA

lous les logiciels présentés fonctionnent sur AMIGA 500, 500+, 600 et 1200.

TENRIS SEX SPECIAL

C'est un Tétris classique à part un petit détail. il apparaît des photos de jeunes filles nues sur lecran. C'est déjà pas facile comme ça mais là, il devient impossible de se concentrer.

DIRTY MOVIES

Des scènes pornographiques extraites de films apparaîssent à l'écran. Vous activez les personnages avec votre joystick

Disquette réf : AM 317 Disquette réservée aux adultes

(O) THE SEXY BEST OF

Cette disquette contient une dizaine d'images des plus belles jeunes filles qui posent dans les magazines spécialisés.

Disquette réf : AM 424 Disquette réservée aux adultes

UTOPIA

Encore 10 images érotiques de premier choix sur cette disquette.

Disquette ref : AM 211

HOT SHOTS

Cette démo pornographique mérite le nom de megadémo car sur une musique entrainante, elle altenie des images et des animations X de très bonnes qualités.

Disquette réf : AM 20 Disquette réservée aux adulte

11) EROTIC SLIDE

Voici la charge érotique d'une floppée de jeunes filles aux charmes torides

Disquette réf : AM 318

GREAT HEAM MIAIRC AIDVIENTURE

C'est l'histoire d'un mec retracée par une douzaine d'animations pornographiques dont il est le héro.

Disquette réf : AM 212 Disquette réservée aux adult

MY FAIR LADY

Toutes une collection de photos érotiques issues des meilleurs magazine spécialisés. Ces photos sont en noir et blanc, ce qui nous a permis d'en mettre 17 sur cette disquette.

> Disquette réf : AM 121 Disquette réservée aux adultes



Les cadeaux de F.I.

Le premier cadeau de F.I est la qualité des logiciels proposés. (Nous testons tous les mois plus de 500 logiciels pour vous proposer les meilleurs)

> Le second cadeau est le prix de nos disquettes. (30 francs pour une disquette qui peut contenir jusqu'à 4 jeux)

Pour le troisième cadeau, il aurait été facile de vous offrir un stylo qui coule. un agenda avec une seule page ou un briquet qui ne s'allume pas mais nous avons préféré vous offrir ce que nous avons de mieux alors nous vous offron deux jeux de notre sélection, CAVERUNNER et TRANSPLANT.

pratiques

Le programme idéal pour les possesseurs d'Amiga 500+, 600 ou 1200, 11 transforme votre ordinateur en Amiga 500, ce qui vous permettra d'utiliser une honne partie des logiciels qui étaient incompatibles

Le même que le précédent pour les possesseurs d'Amiga 500 avec I Mega octet de mémoire RAM. Il le transforme en Amiga 500+, ce qui permet de charger le Workbench 2.0 plus puissant que le 1.3.

Cette disquette contient plusieurs utilitaires dont SUPERDARK (économiseur d'écran modulaire), ARQ (remplace les requesters par des fenêtres animées). UPD (associe des ressources sonores aux différentes actions) et encore beaucoup d'autres.

Une fonle d'utilitaires très pratiques comme NOCLICK (évite le cliquetis des lecteurs vides). NO-ERRORS (pour utiliser les disquettes défectueuses), POWER-SNAP et SNAP (utilitaires de capture d'écran), etc..

Liste des disquettes commandées :

Pour avoir la paix et occuper les petits, voilà un programme de coloriage. Il dispose de cinq dessins à colorier en choisissant les couleurs sur une palette avec la souris.

Une horloge parlante avec une voix très humaine. Elle propose plusieurs types d'alarmes (RDV, Debout la dedans, etc...)

Cette disquette contient tous les meilleurs copicurs de logiciels. Certains fonctionnent sur le 500, d'autre sur le 500+, 600 ou 1200.

Un programme de comptabilité très complet, très pratique et surtout en français. Idéal pour tenir à jour vos comptes

Voici le logiciel de création de soundtracks le plus complet. Cette disquette contient quatre modules que vous pourrez écouter.







F.I. vous offre

Le plus fendant des BonlderDash que nous ayons vus. La réalisation est excellente à tous point de vue

Un shootem up dément, c'est tout le décor qui pivote autour de



jeux fonctionnent sur AMIGA 500. Ils fonctionnent sur AMIGA 500+, 600, 1200 avec le Kickstart 1.3 (disquette AM 24

Ces deux jeux seront joints à toutes les commandes.

Si vous voulez recevoir uniquement ces deux jeux, renvoyer nous le bon de commande en réglant uniquement les frais de port, soit 15 francs.

(Offre valable jusqu'au 15 janvier 1994) CONTRACTOR SECURITION OF COLUMN SECURITION OF COLUM

Bon de COMMANDE à retourner à

FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY

ou commandez par téléphone au 83 90 28 00

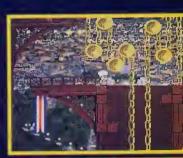
NOM PRENOM	Je commande disquettes au prix de 30 frs chacune (250 frs les 10) et je recevrai les deux jeux en cadeau.		france
Code postal VILLE Ci-joint mon réglement à l'ordre de FLOPPY INTERNATIONAL O Chèque O Mandat	O Je désire recevoir uniquement les deux jeux en cadeau et je paie seulement les frais de port.	0	, francs
Carte de crédit Nom	Frais de port	15	francs
Numéro de carte Date d'expiration	TOTAL		francs

OUT TO LUNCH



méchants et leurs propres plantes qui réagissent évidemment différemment. Il faut faire preuve d'imagination pour finir un niveau, même s'il existe plusieurs voies de sor-tie. En fait, dans Out of Lunch, plus on explore, et plus on en voit. Il faut repérer les chemins les plus courts ou les plus faciles pour éviter les ennuis. Tous les tableaux -il y en a quatre par niveau- sont composés d'au minimum 30 écrans! Enfin, la bande son a également été soignée. Bref, avec tout ça, si les posses-seurs d'Amiga 1200 et d'Amiga CD 32 ne sont pas contents...







'est vraiment pas de chance, ce qui arrive à Pier le Chef, le héros de Out to Lunch. Toute la nourriture qu'il avait soigneusement stockée dans son réfrigérateur, s'est échappée, et notre ami doit parcourir le monde de long en PHOTOS : AMIGA

large et en travers pour la récupérer. L'aventure démarre en Suisse et se poursuivra dans différents pays du monde (Grèce, Allemagne, France...) où Pier devra collecter les végétaux typiques. Il dispose d'un filet pour capturer les inestimables plantes. La quantité de plantes qu'il doit capturer varie, et un compteur permet de suivre les exploits. Une fois le quota de plantes récolté, il faut trouver la sortie le plus rapidement possible. Bonne nouvelle : Pier ne peut pas mourir, mais juste perdre quelques précieuses secondes pour effectuer son ra-massage... enfin, "juste", façon de parler bien sûr, puisque le jeu se déroule en temps limité, vous vous en doutez bien ! A part le temps, un autre obstacle s'oppose à la réussi-te de Pier : un autre Chef se trouve également sur le même tableau, et il fera tout ce qu'il pourra pour gêner Pier, comme par exemple ouvrir les cages où sont capturées les plantes. Mais ce n'est pas







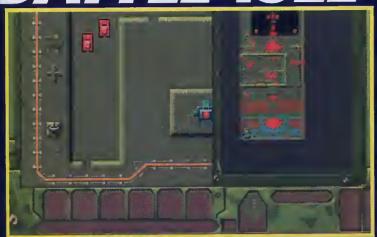
tout, des parasites tentent également de bouffer ces malheureuses plantes, et c'est évidemment un autre problème à résoudre. L'ensemble est très drôle. Différentes variantes de jeux de plates-formes ont été utilisées et tous les écrans possèdent un fond en scrolling parallax. De nombreux niveaux secrets sont à découvrir... plus nombreux que les niveaux "officiels" même! Les niveaux possèdent leurs propres





MINDSCAPE

BATTLE ISLE





oujours aussi simple d'emploi, ce nouveau Battle Isle est beaucoup plus beau que le précédent. Sur l'écran principal, pas beaucoup de changements. Certes, c'est un peu plus fin mais le grand changement n'est pas là. En effet, c'est l'apparition de la 3D qui vient changer l'aspect de ce jeu. Lorsqu'on désire se renseigner sur le look de certains bâtiments ou unités adverses, cellesci s'inscrivent dans une fenêtre

our le look de certains bâtiou unités adverses, cellesinscrivent dans une fenêtre 3D. De même, les armes, lorsqu'on désire prendre connaissance de leurs caractéristiques, bénéficient de la même qualité d'affichage. Ça, c'est pour l'aspect visuel car en ce qui concerne le jeu proprement dit, on assiste à un changement capital. Dans Battle Isle 1, les combats étaient résolus par l'ordinateur qui comparait vos chances de gagner à celles de la machine et en déduisait qui détruirait l'autre. Ici, rien de tel puisque vous mettrez la main à la pâte. À chaque rencontre, le jeu passe en 3D et vous pouvez din-ger réellement le combat. Pendant ce type de scènes, le graphisme est superbe et surtout particulièrement fin. Mieux encore, c'est rapide et fluide. Que demander de plus ? On ne sait trop



IES ARMES

On peut prendre connaissance des caractéristiques des armes. Celles-ci tournent dans une fenêtre 3D, ce qui permet de les admirer sous toutes les coutures. Enfin les rivets.









car le jeu propose également 50 types d'unités navales, aériennes ou terriennes, des villes bénéficiant de décors 3D et des paysages divers. De plus, Battle Isle 9 offre l'opportunité de jouer à 7 et même de connecter deux machines au moyen de Modem ou câble Null-Modem. Remarquez, c'est impressionnant, dit comme ça... Mais avez-vous déjà essayé de brancher 7 machines entre elles? Je veux: rapport à l'encombrement. Inutile de préciser que si vous ne possédez pas une table de 30 m², c'est pas la peine d'y penser... Bref, date de sortie de la merveille : janvier.



WE BYTE

HOTOS: PC

ET (1) 32

SUPER SKI 3



méga-pelles de la mort. Le résultat est vraiment probant et il me tarde de voir la suite. Les deux autres épreuves accessibles sont le saut à ski et la descente. Dans le premier, seules les routines de caméra sont programmées et il est impossible de jouer. En revanche, la descente fonctionne à peu près, mais c'est carrément injouable. Dans sa version finale, SuperSki 3 comprendra sept épreuves, dont le surf, quatre





es Jeux Olympiques sont toujours une excellente occasion pour sortir tout un tas de logiciels de sport. Une fois n'est pas coutume, Microïds nous prépare un soft révolutionnaire. Certes, le moteur du programme n'en est encore qu'à ses balbutiements, mais déjà, le peu que nous ayons pu voir nous enflamme littéralement le bâton. Vous vous souvenez de SuperSki 2 ? C'est bon, vous pouvez jeter la disquette, la broyer, lui marcher dessus, la découper à la tronçonneuse, l'enterrer dans le jardin de

ROIDS

votre voisine, lui exploser la gueule (à la disquette)... Bref, vous pouvez l'oublier. Les horribles graphismes vectoriels cèdent la place à de superbes textures (non définitives), et la représentation du terrain n'aura jamais été aussi réaliste. Imaginez ce que pourrait bien donner Comanche si ça avait été un jeu de ski. C'est exactement ce que tentent de reproduire les programmeurs de Microids, et c'est qu'ils y arrivent, les bougres!

Ce mardi 14 à 11 h 23, seule l'épreuve du slalom fonctionne parfaitement. On peut, d'ores et déjà, diriger le personnage entre les piquets et se prendre de





sites connus et plusieurs pistes par site. De plus, vous pourrez ajuster la taille de la fenêtre ainsi que le nombre de détails, afin de conserver une fluidité d'animation suffisante sur les machines les plus faibles. Toujours est-il que ça a l'air d'avancer à grands pas. Microïds nous promet une jouabilité exceptionnelle. Si Microïds respecte cette condition, ils auront, sans l'ombre d'un flocon, le meilleur soft du genre.

LORD BONNET DE LAINE

"Je me souviens de l'incontrôlable nervosité de la première fois ..."

On était bien loin des vols d'entraînement sans zincs ennemis en maraude et sans Zéro bourrés d'explosifs et de bombardiers Kate surgissant du soleil levant et fonçant tout droit sur les bâtiments de la flotte.

Mais soudain la sirène se mit à hurler. Je réagis sans avoir le temps de penser. Tous mes sens s'éveillèrent à l'odeur mêlée du kérosène et des embruns de l'océan, au vacarme assourdissant des moteurs et du feu des batteries anti-aériennes. Au tableau de bord, les témoins et les interrupteurs semblaient tourner autour de moi. Mais lorsque le chef de pont me fit signe que mon tour était venu pour l'envol, l'instinct reprit le dessus. J'emballai le moteur de mon Wildcat, fis le signe de croix, et poussai à fond la manette des gaz...

En quelques secondes, j'étais déjà au-dessus du bleu profond du Pacifique. A partir de ce moment, tout devint simple. Lorsque les balles traversent votre fuselage de part en part, l'heure n'est plus aux doutes. Tourner la guerre à son avantage... Modifier le cours de l'histoire... Frapper en souvenir de tous ceux qui sont morts à Pearl Harbour, Midway ou Guadalcanal... Et revenir entier.

Mais avant cela, je fais des cieux mon territoire.















Complement de voix digitalisées (Speech Pack) disponible séparément.

Processeur recommandé: Intel486 DX2.

1993, ORIGIN Systems, Inc. Pacific Strike est une marque d'ORIGIN Systems, Inc. Origin et We create worlds sont des marques registrée L'ORIGIN Systems, Inc. Electronic Arts est une marque registrée



Distribué en Europe par Electronic Aris S.A., 12 Ru du Charcau d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Ol En vente dans tous les bons magasins, pa

COOL SPOT





près un succès conséquent sur console, Cool Spot arrive sur micro. Ce succès vient en partie du charisme du héros du jeu, de son look particulier et amusant : une pastille rouge toute plate affublée d'une paire de mains gantées et de jambes souples et fines. Sans oublier l'ustensile qui donne sa classe à Cool Spot le bien nommé, la paire de lunettes de soleil

Aussi souriant et rigolard soit-il, Cool Spot n'est pas moins habité par une tristesse immense, ses amis ont tous été enlevés par Wild Wicked Willy Will l'horrible, puis mis en cage. Pas trouillard pour un sou, Cool Spot s'en va donc à travers tout un tas de mondes différents pour les délivrer

Ce scénario succinct cache, vous vous en seriez douté, un jeu de plates-formes des plus classiques. A son avantage, deux ingrédients non négligeables : la zone de jeu est très vaste et confine au plein écran, et les animations du personnage principal, Cool Spot luimême, sont très réussies. Par contre, les scrollings multi-directionnels ne sont pas fluides fluides et bousillent un peu les yeux, quand on joue bien concentré. Espérons que ce défaut sera corrigé pendant la finalisation du jeu. Après tout, nous n'avons qu'une preview.

Le jeu est vaste, et propose 11 niveaux avec graphismes de fond et ennemis totalement différents, ainsi que 6 niveaux bonus. Dans chaque niveau, le but est de ramasser tout un tas de pastilles rouges disséminées un peu partout, puis de délivrer l'un des potes de Cool Spot enfermé dans une cage. Bien sûr, vous aurez droit aux incontournables bonus et vies supplémentaires à choper de-ci de-là. Pour vous aider à trouver la direction à emprunter pour retrouver vos amis prison-







niers, de temps en temps, vous tomberez sur des mains gantées pointant directement sur les pauvres malheureux. Très pratique quand on sait que les niveaux sont bourrés de croisements, d'intersections, et qu'on se demande souvent où aller.

La bande son est plutôt amusan-

te, avec une très nette coloration funky-reggae-groovy qui change des habituelles musiques bip-bip plonk-plonk qui secouent trop souvent les enceintes de nos moniteurs.

SEB



WINTER OLYMPICS



De même, les qualités requises ne sont pas les mêmes : on n'effectue pas une descente comme on pilote un bobsleigh (ben non!). Tout ça reste, vous en conviendrez, d'un classicisme bon enfant. Néanmoins, graphiquement, Winter Olympics "assure". Les séquences d'ouverture et de clôture sont relativement convaincantes, pas vraiment en cinémascope Technicolor avec tout plein d'effets spéciaux partout -en clair, pas en 3D Studio-, mais convain-cantes. Les écrans intermédiaires et ceux des différentes épreuves sont impeccables. La perspective choisie pour chaque épreuve garantit une efficacité maximale. Mais rien ne vaut un dessin, et jugez par vous-même. L'animation a été très soignée, le personnage réalisant des mouvements plus





ême si les prochains Jeux Olympiques d'Hiver (du 12 au 27 février 94) ne se déroulent pas à Albertville, mais à Lillehammer en Norvège, les éditeurs se battent déjà sur l'exploitation de la ORTIE PREVUE : licence. Et c'est US EVRIER 1994 Gold qui a réussi à remporter la Médaille d'Or, puisque son Winter Olympics est le produit officiel des XVIIe J.O. d'Hiver. Winter Olympics propose d'entrer en compétition dans 14 des disciplines officielles :

biathlon, descente, super-G, slalom géant, slalom, saut, bobsleigh, luge, patinage de vitesse et leurs variantes. Plusieurs modes de jeux offrent la possibilité de se familiariser avec le contrôle et de s'entraîner : les J.O. complets, les J.O. partiels -épreuve par épreuve-, les entraînements. Que ceux qui ne savent pas skier se rassurent, trois niveaux de difficulté régional, national, olympiquepermettent de se mesurer aux bons et aux moins bons. Le contrôle, au joystick ou au clavier, reste classique et change évidemment selon l'épreuve -le biathlon est à ce titre redoutable-.



vrais que nature... Ah la la, quel supplice de voir toute cette neige, ces virages en stem de perfection... pour moi qui adore dévaler les pistes, cheveux aux vents, argghhh! Néanmoins, s'il reste à juger de la maniabilité et de la bande son indispensable, Winter Olympics se présente donc plutôt sous de bons auspices... Surtout quand on sait qu'il est possible de s'y affronter à quatre en même temps, youpi!









S GOLD

KOTOS : PC

1942 PACIFIC AIR WAR

icroProse repart de plus belle avec un simulateur de vol aussi axé sur l'action (ça ne m'étonnerait pas que ce soit pour concurrencer Pacific Strike...) que la stratégie. En effet, comme le titre l'indique, ce simulateur se déroule dans le sudouest du Pacifique pendant la Deuxième Guerre mondiale. On pourra évidemment choisir son camp (Japonais ou Américain) et piloter dix appareils historiques dont mes Zeros, les Corsairs et les WildCats. 1942 Pacific Air War ne propose pas moins d'une centaines de missions élaborées selon des recherches historiques, ainsi qu'un "mission builder". Cinq campagnes sont disponibles : la mer de Corail, Midway, les Salomon Orientales, Santa Cruz et la Mer des Philippines. Mais il ne suffit pas d'être un as du manche, encore faut-il être stratège, car 1942 Pacific Air War permet de contrôler les mouvements des détachements militaires. Des caractéristiques comme le Replay ou le jeu en modem (coopération ou duel) promet des affrontements passionnants. Mais le plus remarquable reste quand même les spécificités techniques.

SUR PC

MICROPROSE

MARS 1994

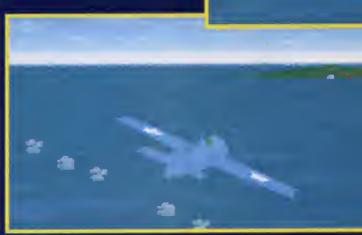
En effet, les graphismes de 1942 Pacific Air War sont particulièrement solgnés. Le sol et la mer sont mappés de textures réalistes, et les objets sont affinés par la





technique de Gouraud. Un détail qui n'échappera certainement pas aux amateurs : c'est sans doute l'un des rares simulateurs, sinon le seul, dans lequel on voit les balles ricocher sur l'eau. Bien sûr, il est toujours possible, selon la configuration, de modifier le degré de détail/beauté de l'ensemble. Si la maniabilité est également bonne, gageons que 1942 Pacific Air War fera un maheur.





CALOR

Donnez à votre CD-ROM ce qu'il attendait:

IRON HELIX

UNE AVENTURE DE SCIENCE-FICTION CONÇUE EXCLUSIVEMENT POUR CD-ROM





Un vaisseau renégat se dirige droit sur une planète fortement peuplée. Dans 90 minutes, ce sera la destruction totale. A son bord, se trouve un type de virus mortel. Nom de code: Iron Helix.

Un robot Défenseur parcourt les couloirs et les cabines du vaisseau Jeremiah Obrian. Iron Helix, le virus, a modifié l'ADN des membres d'équipage, les rendant méconnaissables pour le Défenseur. Il les a ensuite détruits avec une efficacité digne d'un robot.

Vous devez manœuvrer une sonde scientifique pour avoir accès aux systèmes contrôlés par l'ordinateur et empêcher le vaisseau de poursuivre son itinéraire meurtrier. Mais le Défenseur poursuivra la sonde, car il la considère comme une menace ennemie.

LAISSEZ VOTRE CD-ROM COMBATTRE LE VIRUS:

IRON HELIX

- Graphismes cinématiques en 3-D où évoluent de vrais acteurs, avec des voix entièrement digitalisées
- ➡ Bande sonore envoûtante digne d'un film
- Interface interactive pointer-et-cliquer, facile à utiliser
- Action rapide en temps réel sans délais de chargement
- La pointe de la technologie sur CD-ROM

Disponible sur PC CD-ROM (avec Windows) et Mac CD-ROM.









es créateurs du tonitruant Rex Nebular et du mystérieux Phantom de l'Ópéra reviennent avec un jeu d'aventure utilisant la même interface ou presque-. Cette fois-ci, ils s'attaquent à l'heroicfantasy. Le Royaume de Callahach est sous la main mise du terrible Sorcier Sanwe, Il apparaît tous les 20 ans dans une région montagneuse où il fait apparaître une forteresse surnommée "les Larmes du Dragon". Il en pro-MICROPROSE fite en même temps pour demander un FEVRIER 1994 tribut au peuple terrorisé par la menace d'un chaos éventuel. Il y a 20 ans, ce château a été sellé dans un champ de force magique par Ner-Tom un puissant magicien, votre

PHOTO : PC

défunt père, comme peut en témoigner une boule de cristal dans le château familial. Cette boule qui renferme un minuscule dragon -d'où son nom, la DragonS-phere-, symbolise le terrifiant Sanwe et le champ magique qui le détient prisonner. Mais la boule commence à se briser. Mauvais présage puisque cela signifie que le sort est sur le point de s'estomper et que Sanwe va bientôt revenir hanter votre royaume. Evidemment, votre objectif sera d'entrer dans les Larmes du Dragon pour vaincre Sanwe. Malgré un script très "bateau", le scénario dévoilera peu à peu une intrigue beaucoup plus complexe qui passionnera tous les amateurs d'aventures épiques. Le monde de Callahach est en effet peuplé de multiples races et personnali-



tés et il faudra composer avec elles pour arriver à vos fins. Les dialogues requièrent un sens psychologique et diplomatique rare. DragonSphere utilise la même interface que Rex Nebular et Return of the Phantom, ce qui permet des actions complexes et subtiles. On notera une grande amélioration des graphismes par rapport aux deux précédents titres et notamment un scrolling plus que correct pour un jeu d'aventure. L'animation des personnages quant à elle, exploite judicieusement la technique du rotoscoping -qui consiste à digitaliser des prises de vue de véritables acteurs-. Enfin, la bande-son est également fort correcte dans la version bêta.





CALOR

GONSPHERE





Jusqu'où peut aller votre civilisation lorsque vous avez déjà atteint les limites? Jusqu'aux étoiles



MASTER OF





Au commencement, il y avait la Terre.

Les peuples s'affrontaient.

Les civilisations étaient en désaccord total.

Puis, peu à peu, la technologie triompha.

Les populations augmentèrent.

La paix régnait sur le monde, et l'on s'aventura à coloniser d'autres mondes.





Maintenant, vous pouvez parcourir la galaxie d'un bout à l'autre!

MASTER OF ORION

Le jeu de stratégie qui commence là où les autres s'achèvent





ous sommes en 2017. Des quatre coins de la planète, des rapports alarmants arrivent signalant la présence d' OVNI. Très vite, un comité est créé afin d'enquêter sur les motivations de ces êtres étranges venus d'ailleurs. UFO vous place à la tête du Defence and Intelligence Security TIE PREVUE : Council (DISC) dans un jeu mêlant stratégie et gestion. La tâche qui vous attend est rude, car vous ne tarderez pas à vous apercevoir que les intentions extra-terrestres sont loin d'être amicales. Lorsqu'une information

ROPROSE

UT 1994

DTOS: PA

relative à la présence d'un vaisseau vous parvient, vous envoyez un commando à sa rencontre, afin de le stopper. Tentez ensuite de récupérer des fragments pour étudier la technologie de ces belliqueux petits hommes verts. Une fois que vous aurez acquis suffisamment de connaissances sur le sujet, vous pourrez lancer des programmes de recherche scientifique et développer, à votre tour, vaisseaux et armements inspirés de cette technologie. Mettez également en route la construction de bases, un peu comme dans Sim City, tout autour du globe, afin de quadriller au mieux notre espace aérien. Tel quel, le soft serait déjà intéres-









sant, mais attendez, car ce n'est pas tout! En effet, lorsque vous envoyez une équipe à l'endroit où s'est écrasé un OVNI, le soft vous donne la possibilité de déplacer vous-même vos hommes à la manière de Space Crusade. Capturer (ou en dernier recours, tuer) des extra-terrestres, ou ramener des échantillons de matériaux à des fins d'études, sont vos principales préoccupations dans

cette partie du jeu. Voilà donc un projet extrêmement prometteur d'une profondeur à couper le souffle. Entre l'entretien et le réapprovisionnement de vos bases les ordres de mission que vous passez à vos commandos et le investissements à réaliser dans la recherche, vous ne saurez plus où donner de la tête!

PINK

SEGA ************ 1 Console SEGA MASTER SYSTEM 2 + 2 Manettes + NINTENDO ******** Wimbledon + Alex Kidd + 3 jeux + Livre "Trucs 995 1 Console NINTENDO NES + et Astuces" MASTER SYSTEM 2 Manettes + Super Mario Bros + ifin disponible en France 3 jeux + Livre "Trucs et Astuces" NES Pack de 3 jeux NES Jurassik Park SUPER NES Jurassik Park GAME BOY ***** ONSOLE 3 D lie's rofolie's icrofolie's VERSION FRANCAISE (icrofolie's Vicrofolie's MULTIMEDIA ******* CD-ROM ORCHID double vitesse, compatible CD Photo, CD Audio, Microfolie's AVANCE 2450 CD XA, CDI CD-ROM EXT PANASONIC compatible CD Photo, CD Audio LTIMEDIA Encyclopédie Grollier Microfolie's CD-ROM EXT PANASONIC + carte SOUND BLASTER PRO 2 + 2890 **QUI SAUTE** Encyclopédie Grollier 2350 ORCHID SOUND WAVE 32 Microfolie's AUX YEUX Carre 3011 SOUND BLASTER PRO 2 de Luxe + Encyclopédie + 2 jeux Carte Son SOUND BLASTER 16 ASP **** Vicrofolie's A CONSOMMER SANS MODERATION Scanner à Main, 256 niveaux de gris, + Indiana Jones 4 DEMONSTRATIONS ET TESTS PERMANENTS Résolution 100-400 DP1, 599 CDI · CD ROM · CD 32 · MEGA CD 3990 Largeur 105 mm MEGA DRIVE . SUPER NINTENDO 1990 CDI PHILIPS 220 Vicrofolie's Carte FMY (Full Motion Vidéo) GAME GEAR . GAME BOY . LYNX 2490 ****** AMIGA CD 32 DANS NOS BOUTIQUES 36, AVENUE DAUMESNIL Vicrofolie's 13, RUE DES LOUYTERS STAND REPRISE-OCCASION - 36 15 MICROFOLIE'S PARIS SAINT-GERMAIN-EN-LAYE ET TOUJOURS TOUTES LES NOUVEAUTES 34 51 71 11 40 BIS, RUE DE DOUAL 4, RUE ANDRÉ CHÉNIER Microfolie's A DES PRIX... DARIS 48 78 76 77 VERSAILLES



Core Design se décide à lever le voile sur l'un de ses nombreux jeux à venir, et pas des moindres : la suite de l'excellent Heimdall que vous avez peut-être eu au bout du joystick.

Nous allons suivre pendant quelques mois le développement du jeu.



Dans quelle catégarie classer ce jeu ? Jeu de râles ? Jeu d'arcade et d'aventure ? Ou un peu de tout ça ? En tout cas, l'objectif des pra-

Les salles son maintenan beaucaup plus intéressantes remplies d'ob jets que vous pourrez manipu ler à loisir

De nombreux personnages n'attendent que vous pour dialoguer, vaus donner des indices ou éventuellement vous taper dessus dans la jaie.



grammeurs est de réserver un maximum de surprises aux jaueurs, en affrant un jeu où le scénario ne cessera d'évoluer, de se dévoiler un peu plus au fur et à mesure de l'aventure. La séquence d'intraduc-

tian laisse suppaser que le persannage incarné par le jaueur n'aura qu'à traverser quelques mandes, rejoindre Loki le dieu du mal dans la mythalagie nardique, lui taper un peu dessus, et hap ! se reposer pendant le restant de sa vie. Que nenni ! Très bientât il s'apercevra qu'une énarme machinatian se prépare, et c'est tant mieux car le scénaria n'ira alars que de rebandissements en rebandissements, avec natamment un saut dans un autre mande bien étrange.

Taut cammencera camme une aventure bête et archi classique, au le jaueur devra récupérer des marceaux d'une amulette sacrée avant de rejaindre le diabolique Loki. Mais bref, ne dévoilans pas trap d'éléments du scénaria et cancentrans-naus plutôt sur les différences entre Heimdall 2 et san prédécesseur.

Taus les aspects du jeu ant été "redesignés". Vaus canstaterez aisément, au vu des phatas qui accampagnent cet article, que les écrans affichent beaucoup plus d'éléments et plus d'abjets que dans le premier Heimdall. Les objets sont maintenant animés, chaque scène regarge d'activité. Les animatians sant rapides et fluides, et vaus

n'aurez plus à attendre une seule seconde entre chaque écran, chaque nouvelle scène s'affichant en un clin d'œil. Même la fabrication des potions est instantanée, et vous pourrez utiliser vos superbes découvertes immédiatement.

inutile de dire que l'interface a subi, elle aussi, de grands chambardements, et qu'elle est maintenant simple et intuitive. Si tous les graphismes paraissaient un peu carrés et plats à l'époque du premier Heimdall, ce n'est plus le cas dans cette suite et les graphismes sont beaucoup plus réalistes et agréables.

Les scénaristes du jeu sont en train de se prendre la tête au maximum, pour qu'à aucun moment du jeu vous ne soyez bloqué bêtement dans une scène, et pour éviter le découragement et la frustration qui tombent parfois sur vos frēles épaules. La monotonie ne devrait pas pointer son sale groin non plus, grâce à la présence de très nombreux personnages avec lesquels vous pourrez dialoguer ou même combattre si le cœur vous en dit.

Le mois prochain, toujours dans la joie et la bonne humeur, nous irons encore un peu plus loin dans les détails de ce qui marquera la grande attaque du marché des jeux pour Core Design.

Derek dela Fuente







Les graphismes d'Heimdall 2 sont entièrement affichés en 3D isométriques. Plus jolis que ceux d'Heimdall premier du nom, ils ont gardé leur aspect cartoon gentillet.





SHIPED NES console

SUPER NES cons	oles e	tjeux • • • •	•
SNES + 1 manette	690	Jurassik Park	
SNES + 1 manette + Mario All Stars	990	Street Fighter 2 Turbo SUPER SCOPE + Jeux	
Sim City	445	Mario All Stars	
Battletoads in Battlemaniacs		Cantona Footbail	
Clay Fighter The Lost Viking	545 495	Daffy Duck Nigel Mansell	
Secret of Mana	585	Yoshi's Safari	
MEGA DRIVE et	MFGA (CD	ı
Console MEGA DRIVE de bas		MEGA CD + 2 jeux	
Mega Drive 2 + Compil 3 jet		Game Gear + Columns	
2 manettes	895	I 1/201 CD	
Jeux MEGA DRIVE Streets of Rage 2	395	Jeux MEGA CD ••••• Sherlock Holmes	•
Final Fight	395	Prince of Persia	
Aladdin	445	After Burner 3	
Batman Returns General Chaos	395 395	Jaguar XJ 220 Robo Aleste	
Street Fighter 2'	545	Wolf Child	
Asterix	395 395	Thunderhawk	
Formula One NHL Hockey 94	395		
FIFA Inter Soccer	395		
Haunting	395		
GAME BOY cons	oles e	tjeux • • • •	•
GAME BOY Basic	299	Mortal Kombat	
Prince of Persia	269	Sonic 2	
Jurassik Park 295 Zelda Links	225 269	Nigel Mansell Starwars	
AMIGA CD 32 co		_	K
AMIGA CD 32 James Pond 2	249 0 249	Star Trek Defender Crown	
Pinn Ball Fantaisie	299	Jurassik Park	
Sensible Soccer	320	Battle Storm	
Morph Sleep Walker	249 295	Ryder Cup D Generation	
Nigel Mansell	295	Zool	
Deep Core	269	Overkill et Lunar C	
AMIGA	• • •		4
Golf Microprose	179	Civilization	
Grand Prix F1	295	Combat Air Patrol	
Indy 4 Genesia	395 279	Dune 2 Space Hulk	
Goal	259	Syndicate	
Alfred Chicken	225	Blob	
Theatre of Death Mortal Kombat	295 295	Goblins 3 Canon Fodder	
Body Blows	225	One Step Beyond	
ATARI			١,
B 17	269	Lemmings 2	
Civilization	295	One Step Beyond	
Golf Microprose	179	Silent Service 2	
Grand Prix F1 Guy Roux Manager	295 295	Street Fighter 2	
	1,3		
PC • • • • •			
Privateer -395	349 2 9 5	Privateer Speech Pack Kasparov Gambit	
Railroad Tycoon de Luxe Seal Team	349	Civilization	
Street Fighter 2 -295		Day of the Tentacle -39	5
Betrayal at Krondor Pirates Gold -329	349 299	Dune 2 Lands of Lore	
Pirates Gold -329 Flight Simulator 5	395	Shadow Caster	
Goblins 3	345	Return to Zork	
Inca 2 Alone in the Dark 2	395 449	Access over Europe America Revolt	
Elite 2 Frontier	349	Genesia	
Indy Car	375	The Patricians	
Subwar 2050 Comanche + Mission Disk	349 -6 09 - 4	TFX 149	
			ı
CD ROM • • •	• • •		1
Day of the Tentacle Sherlock Holmes 3	395 369	Eye of the Beholder 3 Mad Dog Mc Cree	
Dune	395	Goblins 3	
Inca 2	475	Rebel Assault	
Return to Zork	395		
CATALOGUE DE PRIV. À VOI	TRE DISPOSIT	ION. N'HÉSITEZ PAS À LE DEMAND	FF
		cks disponibles et sont susceptible:	
		rix sont indiques TTC .	

Bon de commande à retourner à : MICROFOLIE'S Distribu

Désignation	Machine	Qté	Prix unitaire	Sous-
Ex : Jurassik Park	SUPER NES	1	395	39
F	Participation aux fr	ais de p	port	
		TO	TAL	

Palement par carte bleue N° Carte Bleue Date d'expiration Date de la commande Signature (des parents pour les mineurs) : Prénom

Adresse Code postal Téléphone

Ville Date de naissance

LES SOLUCES EL LES TRUCS EL LES POKES

Bonjour, Ici le répondeur de Stef. Je ne suis pas là pour l'instant, mais vous pouvez me laisser un message en n'oubliant pas de rappeler vos coordonnées afin que je puisse vous contacter dès mon retour. Si vous appelez pour me filer des trucs et astuces par téléphone, soyez sympa, envoyez-les par courrier, parce que je passe deux heures tous les soirs à recopier les astuces qu'on laisse sur mon répondeur, je commence à en avoir assez. D'autant que comme les messages sont limités à 20 secondes, en général. ils sont du style "Salut Stef, voilà une astuce pour **Shadow Warrior, il faut** mettre l'octet 32 à l'offset BIIIIPPPP"! C'est trop frustrant, alors arrêtez, merci. **STEF**

COMMENT POKER?

Allez, on va gagner de la place. On ne vous explique plus comment appliquer tous ces beaux patches que vous voyez ci-contre. Si vous ramez, deux solutions: soit consulter un ancien numéro, soit nous envoyer (Joystick, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris) une enveloppe timbrée à vos nom et adresse, en spécifiant que vous souhaitez recevoir le mode d'emploi des pokes. Par ailleurs, et pour des raisons légales, nous ne publierons plus dans chaque numéro la méthode à suivre pour limer les pistons de sa mohylette. Là encore, vous pouvez envoyer une enveloppe limbrée à "Limage de pistons, kittage et débridage inc., 7 rue Adonfe, 56124 Putreblek".

MIGHT AND MAGIC 4: CLOUDS OF XEEN

Toutes les modifications décrites ci-dessous sont à effectuer en éditant le fichier de sauvegarde

"XEENxx.SAV". Le "xx" représentant le numéro de la sauvegarde, cela pourrait être par exemple "01".

Pour avoir le maximum d'argent et de gemmes, éditez le secteur 26, et mettez la valeur "FF" aux déplacements suivants : 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393 et 394.

Pour posséder une réserve de 3 640 jours de nourriture, éditez le secteur 26, et mettez la valeur "FF" aux déplacements 367 et 368. Si vous utilisez l'équipe initiale proposée par défaut, l'équipe comprend Arturius, Typo, Badger, Zippo, Rebecca et Seymour. Il est possible d'augmenter le nombre de points d'impact et de sorts de certains personnages.

Pour Arcturius, éditez le secteur 5 et mettez la valeur "7F7F7F7" à partir du déplacement 223. Pour Badger, éditez le secteur 15 et mettez la valeur "7F7F7F7" à partir du déplacement 59. Pour Rebecca, éditez le secteur 6 et mettez la valeur "7F7F7F7" à partir du déplacement 65. Pour Seymour, éditez le secteur 9 et mettez la valeur "7F7F7F7" à partir du déplacement 299. Typo et Zippo ne peuvent pas jeter de sorts. Attention, ce truc permet d'augmenter les nombres actuels de points d'impact et de points de sorts, mais pas les nombres maximals. Les nombres maximals sont calculés en fonction des capacités primaires et secondaires des personnages. Après une nuit de sommeil, les nombres actuels de points d'impact et de points de sorts seront restaurés avec les nombres maximals habituels.

Joëlle "Europe" N'Guyen



PRIVATEER

Après avoir accepté une mission, éditez votre fichier de sauvegarde (.SAV) au secteur 0 et à l'octet 58, remplacez 80 par BF. Retournez voir votre commanditaire, il

vous félicitera et vous donnera la mission suivante.

Une astuce pour voyager rapidement (utile surtout dans les premières missions). Au secteur 0, à l'octet 42, se trouve le chiffre en hexadécimal de la planète où vous stationnez : 27 pour OXFORD, 1F pour NEW CONSTANTINOPLE, etc. Essayez des variantes pour faire votre "tableau des destinations" (une trentaine en tout).

Et la cerise sur le gâteau : mettez la valeur 3B à cet endroit, et vous vous retrouverez sur le vaisseau alien.

Laurent Chatelais

ONE STEP BEYOND

Voici les 30 premiers codes :



Niveau 2:39943 Niveau 3:22881

Niveau 4:62824 Niveau 5:20169

Niveau 6:17457 Niveau 7:37626

Niveau 8:55083 Niveau 9:27173

Niveau 10 : 16720 Niveau 11 : 43893

Niveau 12:60613 Niveau 13:38970

Niveau 14:34047 Niveau 15:07481

Niveau 16:41528 Niveau 17:49009

Niveau 18: 25001

Niveau 19:08474 Niveau 20:33475

Niveau 21:41949

Niveau 22:09888

Niveau 23:51837 Niveau 24:61725

Niveau 25: 48026

Niveau 26: 44215 Niveau 27: 26705

Niveau 28: 05384

Niveau 28 : 05384 Niveau 29 : 32089

Niveau 30: 37473



NICKY BOOM 2

Voici quelques codes :

DRACO ATIKH FIRAM LURNA PALET MIURA

SLORY



Olivier Schmitt

Voici un nouveau concours dans Joystick: les meilleures astuces élues par un jury d'honneur constitué de Tonton Stéphane (et de lui seul), gagneront ce concours doté de nombreux lots. Le premier prix, récompensant les meilleures soluces du mois, est un beau chéquos de 300 francs. Le second prix, récompensant les trucs, les astuces et les patches, est un chèque en papier massif d'un montant de 50 francs (par astuce). Le Grand Prix du Jury. décérné tous les mois, va à celui qui a envoyé le plus de trucs originaux dans le mois (publiés ou non). Il gagne en effet un jeu pour son ordinateur. Pour jouer, envoyez vos soluces, astuces et cactus à Joystick, 103 bd MacDonald, 75019 Paris.

LANDS OF LORE

Histoire d'avoir 4000 pts de vie, de magie, et d'être peinard au niveau 15, éditez en hexa: SAVE 0XX.DAT (XX= numéro de votre sauvegarde). Vous retrouverez le nom de la sauvegarde dans la première ligne. Tout se passe dans le secteur relatif 0000.

Premier aventurier: Dépl.: Points de vie actuels: 122 et 123

124 et 125 Point de vie max: 126 et 127

Points de magie actuels: Points de magie max: 128 et 129

Ex: si vous mettez 4711 en 122 et 124, vous obtiendrez 4423 points de vie sur un maximum de 4423 points.

Niveau de guerrier: 167 Niveau de voleur: 168 Niveau de mago: 169

Et ainsi de suite pour tous vos personnages.

A savoir que le schéma est le même et que chaque sauvegarde de personnage débute à la première lettre de son nom, ainsi il suffit de compter en partant de la première lettre du premier personnage choisi au début du jeu.

Dioe 161-11

TERMINATOR RAMPAGE

Editez le fichier de sauvegarde (.SAV et non .SAE), aux octets 75 et 76 du secteur 0, rem-



placez par AA AA. Vous aurez des munitions négatives et pourrez tirer autant que vous voulez! Gregorio Zanon





Si vous voulez voir la fin du jeu, qui est plutôt délirante, tapez ce code: "HZCDAPACCAY".

Frédéric Scherrer

CREEPERS

Voici quelques codes (dans l'ordre, le niveau, le mode de difficulté et le code):

ושו	noue de dii	ilculte et le code).	
1	Easy	Aucun code	2
3	Easy	TYNZXPRFSJ.	4
5	Easy	PYLNVXZSVH	6
7	Easy	HGKNDEPBEX	8
9	Easy	PSFWLKCNMW	1
11	Easy	YYRQQMNVZK	1
13	Easy	FMNRXTKSLH	1
15	Easy	CBSTPHQFCZ	1
17	Easy	LLLVLSTKCM	1
19	Moderate	CLCKNNMTTV	2
21	Moderate	NLQQBDNMGN	2
23	Moderate	CTBTCDPSMY	2
25	Moderate	NQMNDBGGLN	2
27	Moderate	MCDNSMBXRV	2
29	Moderate	QSWDRFTGYH	3
31	Moderate	BSGTPWHWXW	3
33	Moderate	GPDLNSKYRP	3
35	Challenge	WTHYRCHGNS	3
37	Challenge	BHRTYYTRHB	3
39	Challenge	NSLCNCPHWY	4
41	Challenge	BPLJKQTYXZ	4
43	Challenge	SSTSRFHTRV	4
45	Challenge	CRTHSTDQYS	4
47	Challenge	QPWRYTMCSF	4
49	Challenge	RLPZHTYYRF	5
51	Challenge	ZFHQWQFPSB ·	5
53	Challenge	MZVHQPSDPP	5
56	Brutal	BMNZXPYTWH	5
58	Brutal	JDWVCXMTYL	5
60	Brutal	RWRQWTTXBD	.6
Ce	rtains table	aux possèdent des o	bi

SNCCGHWPGX 0 Easy 2 Easy **PYRTHZDHSL** 4 Easy FCBLGHPWRT. 6 Easy **FDNDBSLZCX** 8 Easy **LRSYZQPYDN** 20 Moderate PCNSPZMDHM 2 Moderate NNBCTCKGDY 4 Moderate SSPQRNCXZZ 26 Moderate CSTQRSWLSF 28 Moderate SRTDSCHPRG 30 Moderate YBYCYQRKNS 32 Moderate DMGDDFZTMB 34 Challenge PPRRSCCBNF 36 Challenge JGLHXQKKNM 38 Challenge HSKPLYYQWR 10 Challenge KNSTKDNNSY 2 Challenge GWGLDYGPKB 4 Challenge BLNDKNPOSS 6 Challenge GMFMLTPLSK 18 Challenge NDSTFNCDSD 50 Challenge FRNDLSSNTZ 2 Challenge TPLKRCBQQS 5 Brutal **ZSNDFCZPKK** 7 Brutal **SPTTNBVWRM** 59 Brutal CTSFPTJBXN 31 Brutal **DPZLHGZVBD**

Easy Easy

Easy

Easy

PI KNDZRTVK

KWFRTFTESP

KJHDSLWEBD PLMKNJJPMT

Certains tableaux possèdent des objets qui réagissent au bruit. Il faut éviter de faire tomber les "Creepers", la meilleure solution étant de les faire ramper le long du niveau. On ne peut pas leur faire franchir d'obstacle en descente, mais ils peuvent monter d'un cran lorsqu'on leur met les poutres. Lorsque des "Creepers" sont cachés, vous pouvez les trouver dans des caisses ou dans des cocons. Il suffit donc de faire sauter les caisses ou que d'autres "Creepers" aillent délivrer ceux qui sont à l'intérieur des cocons. Vous pouvez vous retrouver bloqué à certains niveaux par manque de passage vers le chaudron. Deux solutions s'offrent à vous, soit il faut pousser des blocs de pierre (différenciés des autres par des points sur leurs surfaces), soit vous devez user le sol sur lequel vous vous déplacez. Quoiqu'il arrive, seuls des rampants arriveront au but.

Dans les niveaux "LEGOS", il arrive que certaines cases soient transparentes. Déclenchez leur mécanisme de destruction en actionnant les personnages que vous trouverez, en particulier le spationaute.

Lorsque vous vous trouvez en présence d'un contenant des chaudrons métalliques gris et que vous pouvez poser des aimants, sachez que les chaudrons seront attirés vers ces aimants. Il est donc facile de soulever un "Creepers" avec un aimant sur son trajet. Puis, de le mettre dans le chaudron par la même opération.

Patrick Premartin

ES SOLUCES LES TRUCS D LES ASTUCES LES POKES

ALIEN BREED

Branchez-vous sur une borne de l'Intex System. Sur la page du menu principal, tapez l'un des codes suivants, et lorsque vous vous déconnecterez du système, vous serez téléporté à un autre niveau.

Niveau 2: AAJIHGDDC

Niveau 3: CGGHDGGDG

Niveau. 4 : HDICICCII

Niveau 5: IDHEHDGCC

Niveau 6: IJIIDIHEC

Niveau 7: CFDFEFEFJ

Niveau. 8: JIIJIIIC

Niveau 9: AAAABAAAA

Niveau 10: CCGDGBBBB

Niveau 11: HHIAAJJIG

Niveau 12: GGDDJJHFD

Niveau 13 : JIECBFGFF

Niveau 14: HGGEDDCCB

Niveau 15: HHHGFGDCC

Niveau 16: IHDCHGHFF

Editez le fichier "ALIEN.EXE".

cherchez "C60601BE04" et

remplacez le "04" par "0A".

Vous commencerez le jeu

avec dix vies, au lieu de

quatre pour le joueur 1...

Toujours dans le même

fichier, cherchez

"C6060FBE04" et remplacez

le "04" par "0A". Vous com-

mencerez le jeu avec dix vies au lieu de quatre pour le

ioueur 2.

Cherchez "C70602BE0000" et remplacez les "0000" par

6300". Vous commencerez le

ieu avec 99 clefs pour le

ioueur 1.

Cherchez "C70610BE0000" et remplacez les "0000" par "6300". Vous commencerez le

jeu avec 99 clefs pour le

ioueur 2.

Cherchez "C70602BE0000" et remplacez les ."0000" par

'6300". Vous commencerez le

ieu avec 99 clefs pour le ioueur 1.

Cherchez "C7060BBE0000" et remplacez les "0000" par "9999". Vous commencerez le ieu avec 99990000 crédits pour le joueur 1. Il est possible que cette astuce ne fonctionne pas si vous mettez l'option "SHARE ON". Cherchez "C70619BE0000" et remplacez les "0000" par "9999". Vous commencerez le ieu avec 99990000 crédits pour le joueur 2. Il est possible que cette astuce ne fonctionne pas si vous mettez l'option "SHARE ON". Cherchez "C60606BE01" et remplacez le "01" par l'une

des valeurs ci-dessous, en fonction de l'arme que vous désirez au début du jeu pour

le ioueur 1.

"01": Tir normal

"02": Twinfire

"03": Arc Flame

"04" : Plasmå Gun

"05": Flame Thrower

"06": Triple Barrel.

"07": Laser

Cherchez "C60614BE01" et remplacez le "01" par l'une des valeurs ci-dessus, en fonction de l'arme que vous désirez au début du jeu pour le joueur 2.

Cherchez "C70604BE7F01" et remplacez le "7F01" par

"E703". Vous commencerez le jeu avec 999 cartouches pour le ioueur 1.

Cherchez "C70612BE7F01" et remplacez les "7F01" par

"E703". Vous commencerez le jeu avec 999 cartouches pour le joueur 2.

Christophe "Arioch" Lemonnier

OFFRE D'EMPLOI

Magaz, de jx. vidéo offre, pr sa rubr, astuces, un poste de travailleur à domic., horaires à la carte, consistant à rech, dans les jx. vidéo des patches, astuc., trucs et soluces. Rémun.: 50F/patch ou truc, 300F/soluce. Prime en fin de mois si bop de trucs envoyés: 1 j. vidéo. Contact: Joyst., 103 bd Macd., 75019 P.

TRANSARTICA

Voici comment créer son train comme on veut, en éditant la sauvegarde et en suivant ces indications:

A l'Offset \$0011, se trouve le nombre de wagons que tracte le Transartica. A l'Offset \$0012 se trouve votre volume de lignite, mettez 7FFF. A l'Offset \$0014, se trouve votre volume d'anthracite, mettez 7FFF. A l'Offset \$3023, les wagons sont décrits de la manière suivante : type du wagon, résistance du wagon ainsi que son contenu. Par exemple, 01000000, c'est la locomotive. alors que 03020000, c'est le boudoir. Plus la valeur de résistance est importante, et plus le wagon est solide.

Type de wagon:

01 Locomotive

02 Quartier Général

03 Boudoir

04 Observatoire

05 Prison

06 Alcatraz

07 Bestiaux

08 La foreuse

09 Le harpon

0A Vigie

0B Canon

OC Mitrailleuse

OD Lance-missiles

0E Citerne

OF Citerne de pétrole

10 Grue

11 Marchandise

12 Marchandise grande taille

13 Bio-serre

14 Frigidaire

15 Tender

16 Espion

17 Casernement

18 Casernement grande taille

19 Chaudière

Type de marchandises:

01 Poutrelles

02 Miissiles 03 Draisines

04 Antiquités

06 Alcool

07 Bois

08 Huile

0A Fourrure

0B Viande

· 0C Sel

OD Poissons

OE Fumier

OF Caviar

10 Cannes à pêche



Stéphane "Falcon X". Marchand •

EYE OF THE BEHOLDER III

Avec un éditeur de secteurs, éditez le fichier "ITEMxx.BIN". Le "xx" étant le numéro de votre sauvegarde. Par exemple, si vous avez sauvegardé dans l'emplacement numéro 5, éditez le fichier "ITEM05.BIN".



Pour choisir le niveau que vous voulez pour chacun des personnages, il suffit de mettre la valeur que vous désirez en hexadécimal, aux déplacements et secteurs relatifs qui suivent en fonction du personnage... Mais je vous conseille de ne pas dépasser "14", qui correspond au niveau 20.

	Secteur relatif	Offset
Premier personnage:	1	346, 347 et 348.
Deuxième personnage:	2	461, 462 et 463.
Troisième personnage:	4 .	64, 65 et 66.
Quatrième personnage:	5 et	179, 180 et 181.
Bug:	6	294.
Père Jon:	7	409 et 410.
Tabitha:	9 .	·12.
Isharn:	10	127 et 128.
Delmair:	11	242.
Rex:	12	357.

Pour choisir le nombre de points de vie actuels que vous voulez pour chacun des personnages, il suffit de mettre la valeur que vous désirez en hexadécimal, aux déplacements et secteurs relatifs qui suivent en fonction du personnage... Mais je vous conseille de ne pas dépasser "E803" qui correspond à 1 000 points de vie

Premier personnage	1	354 et 355.
Deuxième personnage	2	469 et 470.
Troisième personnage	4	72 et 73.
Quatrième personnage	5	187 et 188.
Bug	· 6	302 et 303.
Père Jon	7	417 et 418.
Tabitha	. 9	20 et 21.
sharn	- 10	135 et 136.
Delmair	11	250 et 251.
Rex	12	365 et 366.

MR. G. NOUS PARLE:

«Bonjour. Je suis monsieur G., de Villeneuve-les-Maisons. Jusqu'à il y a trois mois environ, je ne croyais pas au pouvoir des chèques de Joystick. Et puis, sur les conseils d'un ami, j'ai envoyé une soluce et trois astuces. J'ai, aussitôt, reçu un chèque de 450 francs, chez moi, par la poste. Depuis, je suis riche, j'ai maigri de 20 kilos, les femmes tombent à mes pieds, je gagne au Loto et au tiercé, j'ai été élu président du Pérou, "Billy ze Kick et les gamins en folie" ont sorti un disque, ma télé zappe toute seule pendant les pubs, mes actions ont grimpé en flèche, Raymond Barre m'apparaît de temps en temps, et tout est, je dois bien le dirc, merveilleux. Vous aussi, faites comme moi, laissez-vous envoûter par les chèques de Joystick".

SUPER FROG

Encore quelques codes :



Monde 1 - Magic Woods:	447464 - 747322
Monde 2 - Spooky Castle:	477444
Monde 3 - Fun World:	343522 - 091332
Monde 4 - Ancient Level:	467464 - 818234
Monde 5 - Ice World:	452234 - 383772
Monde 6 - Space Level:	017632 - 398112
Niveau spécial:	837122

SPEAR OF DESTINY

Pendant la partie, appuyez sur les touches "TAB", "G" et "F10" simultanément. Vous deviendrez alors l'égal d'un

Joël Bourel

TURRICAN III

Pour pouvoir passer les niveaux sans

se casser la tête, il suffit tout

simplement d'appuyer sur la touche "N".

CREATURES

PRINCE OF PERSIA 2

dieu!

Faites une pause et apez "A FINE KETTLE OF FISH". Ensuite, il sera possible de changer de iveau en utilisant les touches

de fonction.

Eric Cellard

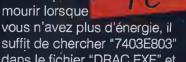
Tapez "PRINCE MAKINIT". Pendant le jeu, vous pourrez alors appuyer sur les touches suivantes :

Shift et W: Ralentir les chutes. Shift et K: Faire perdre une vie. Shift et I: Inverser l'écran. K: Tuer les ennemis à l'écran.



DRACULA

Pour ne plus mourir lorsque



suffit de chercher "7403E803" dans le fichier "DRAC.EXE" et de mettre "EB03E803" à la place.

Arioch Lemonnier





facile? Vous vous disiez que ce second volet allait se faire les doigts dans le nez ? Vous avez l'air fin, maintenant... Pour ceux qui se sentent horriblement seuls, cette soluce arrive au bon moment pour éclaircir les points obscurs...

Alone in the Dark

Avant qu'il ne reprenne ses esprits, réglez san sart au premier garde. Prenez ensuite sa mitraillette Thampsan, le chargeur et la fiale, que vaus pauvez d'ailleurs baire dès à présent. Avec la mitrailleuse, débarrassez-vaus des deux gardes qui vaus assaillent, en utilisant la statue paur vaus pratéger. Inutile de buter les deux gras qui gardent la parte d'entrée : ce n'est de taute facan pas par là que vaus pénètrerez dans la maisan ! Ensuite, paussez la statue représentant une ancre et entrez dans le labyrinthe.

. Carnby dans le labyrinthe .

Taut de suite sur la gauche, tuez le garde qui laissera une phata. Un peu plus lain, sur la draite, vaus trauverez un autre ennemi, qui vaus dannera un chargeur paur

la mitrailleuse, ainsi qu'une autre fiale, qui vaus permettra de vaus refaire une petite santé. Vaus serez ensuite attaqué par grands gaillards habillés de jaune. Attirezles un par un paur les avair. L'un d'eux partait un livre, que vaus ré-

cupérez. En cherchant bien, vaus trauverez un autre chargeur, dissimulé dans un cul de sac. Plus lain dans le labyrinthe, après vaus être fait attaquer par plusieurs gras méchants (dant un qui vaus laissera une autre fiale), vaus trauverez un carré d'as, dessiné sur le sal. Marchez sur l'as de carreau. Une trappe s'auvrira, qui vaus permettra de descendre dans une cave. Une fais en bas, paussez le caffre vert. Vaus trauverez ainsi un valet de carreau métallique, et ferez apparaître un hâtel. Une créature transparente vaus assaille aussitât : renvayez-là d'aù elle vient à caups de paing dans le ventre, et prenez le sabre de pirate ensanglanté. En utilisant le valet de carreau métallique sur l'hâtel, vaus paurrez auvrir la trappe du fand. Au passage, prenez le fragment de carnet. Sartez, et rendez vaus dans le chemin blaqué par des branches vivantes, dant vous vaus dé-barrasserez avec le sabre. Juste après, il vaus faudra battre le gras banhamme avec une iambe de bais. Cachez-vaus derrière la statue paur limiter les dégâts, et prenez la page de jaurnal qu'il vaus laisse en maurant, ainsi que la fiale planquée dans un cain. Utilisez ensuite le grappin, qui se trauvera alars assacié à la carde. Placez vaus devant la statue et utilisez encare le grappin : un passage apparaît.

. Carnby dans la maison.

Descendez, et ramassez la pièce de 5 cents, la manivelle, et le sac en papier. Sur le carps de vatre callègue, prenez l'autre fragment de carnet (que vaus pauvez maintenant lire), ainsi que le cure-pipe. Placez-vaus devant la parte, et utilisez la page de jaurnal, puis le cure-pipe : vaus récupèrerez ainsi la clé permettant d'auvrir la parte blindée! Une fais à l'intérieur, tuez le gras garla créature en train de s'entraîner à la barre, et prenez-lui san sac. Ressartez. Avant de manter par l'escalier, enfilez le castume de Père Naël qui se trauve dans le sac! Arrivé au rez-de-chaussée, attendez que le petit cuisinier redescende, et suivez-le vers la cuisine. La statue à gauche vaus enverra san trident : débravillez-vaus paur que ce dernier tue l'un des deux cuisiniers! Revenez vers la statue, et prenez sa cauranne. Dans la cuisine, tuez le secand cuisinier, prenez le vin et le paisan (ce qui vaus dannera du vin empaisanné) ainsi que la paêle, et mangez les œufs sur le plat. Débarrassez-vaus des cinq persannages dans la salle à manger, mais sans rentrer dans celle-ci, sinan, vaus êtes mart ! Une fais cette difficile bataille rempartée, prenez la baule de billard dans l'arbre de Naël. Placez-vaus

ensuite devant la

parte en face de la

dien, et empachez le manuscrit, le fusil à pampe et la fiale. Utilisez la manivelle sur la pendule, ce qui décauvrira une entrée secrète, et un autre livre. Vaus trauverez aussi des cartauche paur le fusil à pampe. Après avair pris l'ascenseur, tuez le pirate à l'accardéan et piquez-lui san crachet. Ouvrez la parte, mais ne prenez pas taut de suite l'escalier. Embarquez le battair au passage. Ouvrez l'autre parte : vaus vailà dans le stand de tir, aù vaus devrez vaus caltiner deux gras laurdauds. Sur la table, vaus trauverez des cartauches. A caups de paing, faites taurner les partiques paur faire apparaître 4 as de carreaux, ce qui auvrira la parte à draite. Le garde qui en sort ne devrait pas vaus paser de prablèmes. A l'intérieur, utilisez vatre pièce de 5 cents sur le jackpat : vaus ga-gnerez deux jetans. Prenez les deux livres (planqués au fand), la fiale et la bouteille de whisky. En ressartant, tuez

statue au trident, puis pasez/mettez le vin empaisanné : les accupants de cette salle maurrant saus vas yeux. Utilisez un jetan dans l'argue: un daublan apparaît par terre. Hap, dans la pache! Utilisez le secand jetan: la parte du fand s'auvrira, ce qui permettra de récupérer une mitrailleuse (qui ne vaus servira pas, puisqu'elle est enrayée), un chargeur, et un gilet pareballes. Utilisez aussitât ce dernier. Mantez, maintenant! Un bandit vaus attend en haut de l'escalier : vaus n'en ferez gu'une bauchée. Ouvrez la parte, et renvayez le pauvre baugre en train de jauer au billard dans l'au-delà, en récupérant sa canne-épée. Vaus trauverez aussi un Derringer. Maintenant, utilisez la baule de billard sur le "billard vertical": le meuble blaquant l'accès à la parte se mauvra camme par magie. Paur l'instant, vaus ne pauvez taujaurs











pas auvrir la parte. Tant que vaus êtes là, prenez le livre dans la bibliathèque au fand. Maintenant, allez dans la chambre de la sarcière. Des bras vaus empêchent de prendre le demi-parche-min, vaus en viendrez à baut avec la canne-épée. Placez la cauranne sur le buste, entrez dans la salle d'incantatians, et prenez l'amulette : vaus serez transparté à l'étage supérieur. Prenez le message et la fiale. En entrant dans la grande pièce, caurez immédiatement sur la gauche, et prenez la Thampsan et san chargeur, puis tuez l'acrabate et le gras bandit. Récupérez la grenade et la clé. Ensuite, allez dans la remise, et utilisez le daublan sur le diable dans sa baîte : il vaus dannera un pampan ! Allez ensuite dans la chambre de la fillette (ne vaus accupez pas du clawn, il ne vaus fera aucun mal). Placez vaus devant la parte du jardin intérieur, et lancez le pampan. Celui-ci élaignera les serpents, qui tuerant le clawn! Allez à draite dans l'embauchure: vaus vaus retrauvez au rez-

et prenez l'échelle au fand. Mantez encare paur arriver sur le pant, et débravillez-vaus paur récupérer le briquet à amadau, en passant derrière les tanneaux.. Descendez par l'autre trappe : vaus vailà dans la chambre du capitaine Nichals. Prenez le petit canan dans le caffre, le vase de cristal et le bâtan dans le placard à câté du lit. Pasez le canan, utilisez la paivrière sur celui-ci, lancez le vase de cristal paur attirer le garde, utilisez le briquet : pan, t'es mart! En sartant, allez dans la cuisine, juste en face, et prenez la clachette et la patte de paulet. Faites tinter la clachette devant le manteplats : mantez dedans et prenez la clé.

. Grace dans la maison .

Avec cette dernière, auvrez l'armaire de la cuisine et prenez la glacière et le pat de mélasse. Sartez dans le hall, et utilisez la glacière. Maintenant, débrauillezvaus paur que le garde marche sur le

. Carnby dans le bateau .

Maintenant, c'est de nauveau Carnby qui a le cantrâle. Avec les tauches "draite" et "espace", saisissez-vaus de la clé des fers, et utilisez-là. Tuez le pirate, et récupérez san sabre. Ouvrez la grande parte, et faites de même avec l'autre pirate. Vaus y gagnerez une mitrailleuse et une fiale. En sartant, vaus devrez tuer encare un garde, qui vaus dannera lui un pistalet et une mèche caurte. Allez dans la réserve d'alcaal et tuez le gras pirate à la jambe de bais. Vaus aurez cette fais-ci une fiale, des munitians, un autre pistalet et une catte de mailles! Une autre catte se trauve dans la même pièce (il faut pausser le tanneau). Dans la pièce au baut, vaus gagnerez encare une fiale et des munitians, à canditian de tuer le pirate aux pistalets. En sartant, vaus tamberez nez à nez avec un autre pirate qui ne vaus dannera rien, le baugre! La pièce du faurneau, taujaurs à cet étage, est gardée par deux Tuez le gras cuisinier à la sarbacane dans la pièce à câté et récupérez le valet de carreau métallique. Sartez dans le caulair, et utilisez ce dernier paur auvrir la parte en face.

. Grace contre la sorcière .

Vaus reprenez le cantrôle de la petite fille, qui dait utiliser le bâtan de Laa sur la statue du capitaine. Une parte s'auvre : passez là, et utilisez la patte de paulet devant la sarcière.

. le combat final .

De nauveau dans la peau de Carnby, fuyez l'énarme manstre qui apparaît, ét mantez sur le pant. Engagez le cambat, et tuez-les un par un. Prenez le crachet laissé par le pirate à l'accardéan qui tue. Mantez au mât, et débarrassez-vaus du gras naze qui vaus attend en haut. Placez-vaus saus la carde (à câté de l'échelle), et utilisez le crachet. Tuez le pirate blanc (pas de faux pas !), et redescendez par la parai racheuse, à câté du mât. Une fais en bas, prenez l'épée du capitaine Nichals, et utilisez les tenailles paur délivrer Grace. Caurez ensuite vers le canan dirigé vers le mât paur en éteindre la mèche, puis entamez le cambat final cantre One Eye Jack, avec l'épée du capitaine. Attentian, celui-ci ressuscite une fais avant de maurir (au presque). Et vailà, il ne vaus reste plus qu'à attendre Alane In The Dark 3!



de-chaussée. Remantez, retaurnez dans la salle de billard, et utilisez la clé sur la parte : miracle, elle s'auvre ! Après le speech de One Eye Jack, utilisez le crachet sur la parte de la cellule et redescendez : vaus vailà prisannier dans la cale du navire !

. Grace dans le bateau .

C'est maintenant la petite fille que vous dirigez. Sartez et prenez le sac de graines, la paivrière et le sandwich (que vaus pauvez manger). Dannez les graines au perraquet. En sartant, taurnez taut de suite à gauche et cachezvous dans le petit trau. Une fais le pirate passé, ressartez, faites demi-taur,



pain de glace et se casse la gueule. Mantez à l'étage. Paur vaus débarrasser du secand garde, utilisez le pat de mélasse, et, une secande fais, faites en sarte que l'abruti marche dedans. Allez dans la salle de billard et prenez le jetan dans le billard. Dans la pièce aù se trauvait One Eye Jack, allez vers le bureau et utilisez le bâtan du capitaine : vaus trauverez une clé et un livre. Rendez-vaus ensuite dans la salle d'incantation, et utilisez le bâtan sur la dalle. De retaur au rez-dechaussée, le pain de glace est taujaurs là. Utilisez-le paur tuer le garde dans la cuisine. Entrez dans cette dernière, et utilisez la clachette devant le mantecharge. Vaus vaus faites pincer par les cuisiniers, mais c'est narmal!



hammes, que vaus tuerez, paur changer ! Récupérez le tisannier, les tenailles, et la clé "bien utile". C'est elle qui auvre la dernière parte de l'étage, le dépât d'armes. Après avair tué l'hamme en castume d'épaque, vaus trauverez un baril de paudre et un livre. Mantez par l'une des deux échelles. Allez dans la salle au canan, et tuez le garde endarmi, qui vaus laissera des munitians. Ensuite, avec les tenailles, décrachez le canan. En vaus mettant sur san bard drait, paussez le canan paur le mettre dans le ban sens, et utilisez la mèche caurte. Allez dans le dartair, juste en face, et dépasez le tannelet de paudre, dans l'axe du canan. Revenez à câté de ce dernier, et utilisez le tisannier : baum ! Dans le dartair bausillé, vaus trauverez un sac d'ar, et une fiale. Retaurnez dans le caulair et, au niveau des deux partes fermées, utilisez le sac d'ar : les deux cuisiniers sartirant. Butez-les. Dans la cuisine, vaus trauverez encare une fiale.





Vous avez un AMIGA ou un PC ... QUELLE CHANCE!



349 F
(port compris)
seulement
au lieu de 629 F

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT



1 AN 11 NUMEROS

1

JOYSTICK arrive chez vous avant sa sortie en kiosque. Cool!

2

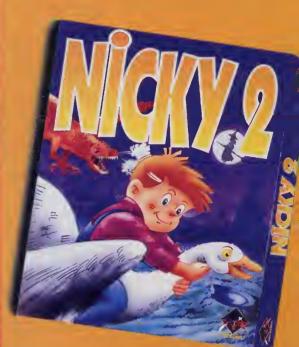
Les annonces que vous voulez faire passer sont prioritaires. Super!

3

Vous disposer de 120 minutes de connexion sur 3614 JOYSTICK.

Génial!

Vous avez
un ST ...
QUELLE CHANCE



299 F
(port compris)
seulement
au lieu de 579 F

JE M'ABONNE

	☐ J'AI ☐ UN AMIGA	UU	UN PC
	Cachez la case correspondant à votre micra		
	JOYSTICK 1 an : 11 numéros		280 F
-	+		
3	+ GENESIA		349 F
200	=		-629 F
5	POUR VOUS	(Por	t compris) 349 F

JOYSTICK 1 an : 11 numéro	as 280 F
4 +	
8 NICKY 2	299 F
= 024	_5791
5 POUR VOUS	(Port compris) 299 F

☐ J'AI UN ST

Torif pour la France métropolitaine uniquement. Vous pouvez ocquerir separément Genesia pour 349 F, Nicky 2 pour 299 F et 11 numéros de Joystick pour 280 F. Offre valable 2 mais, exclusivement réservée aux nauveaux abannés.

OUI, J'EN PROFITE!

Je renvoie vite ce bulletin avec mon règlement à : JOYSTICK Abonnements, 90, rue de Flandre 75947 PARIS CEDEX 19

اما	VALLE	règle	nar	
Je	AOAZ	regie	par	•

(pour profiter du 3614)

Je vous regie pui .
□ chèque bancaire □ chèque postal
□ mandat (à l'ordre de H.D.P.)
Nom:
Prénom:
Date de naissance : 19 19 19
Sexe: M□ F□
Adresse:
Code mostale
Code postal : Landana .
Ordinateur:
Pseudo:



MICRO 10

INDY CAR RACER PC
REBEL ASSAULT PC CD-ROM
GOAL ST
TFX PC
SUBWAR 2050 PC
CANNON FODDER AM
MORTAL KOMBAT AM,PC
ALONE IN THE DARK 2 PC
LITIL DIVIL PC
GOBLINS 3 PC, PC CD-ROM

LES PRÉVISIONS

MEGA RACE	PC CD-ROM
ELFMANIA	AMIGA
COOL SPOT	AMIGA
LANDS OF LORE	PC CD-ROM
FABLES AND FIENDS	:
THE HAND OF FATE	PC
THE LAWN-MOWER	MAN
	PC CD-ROM
SABRE TEAM	PC
MICROCOSM	PC CD-ROM
BRIAN THE LION	AMIGA
SECOND SAMURAI	AMIGA
K 240	AMIGA
WING COMMANDER	AMIGA 1200
PACIFIC STRIKE	PC

VOUS POUVEZ ASSISTER CHAQUE MERCREDI, A LA FNAC MICRO, (71 bd St GERMAIN PARIS 05) A UNE PRÉSENTATION DE NOUVEAUX JEUX SUR GRAND ÉCRAN,

POUR PLUS D'INFOS 3615 JOYSTICK

DÉJÀ DISPONIBLE EN BOUTIQUE

Elite 2	ST
Rebel assault PC CD-F	ROM
Goal	ST
TFX	. PC
Chaos engine A	1200
Zool 2 A	1200
Star dust	
Hired gun	. PC
Oxyd magnum PC,ST,AM,I	MAC
Whale's voyage C	D32
Nigel mansell's C	D32
Inca 2 PC, PC CD-F	ROM
Goblins 3 AM,PĆ,PC CD-F	ROM
Alone in the dark	. PC
Terminator 2 AM	, PC
Indy car racer	. PC
Castle 2 C	:D32
Sensible soccer C	D32

Labyrinth CD32	
Police quest 4 PC	
Gabriel knight PC	
Soccer kid A1200	
Subwar 2050 PC	
Cannon Fodder AM	
Mortal kombat AM, PC	
Litil divil PC	
Sam et max hit the road PC	
Cyber race PC	
Nord et sud PC	
Rally PC	
Terminator rampage PC	
Hellcab PC CD-ROM	
In extremis PC	
Conspiracy PC CD-ROM	
Arabian night CD32	
Leisure suit larry 6 PC	
<u> </u>	

LES ICONES



















Voici un petit lexique qui vous permettra dès le premier coup d'œil de savoir à quel type de jeu vous avez affaire, son genre, son support (disquette ou disque laser), sa taille dans votre disque dur, s'il a besoin d'une extension de mémoire, s'il existe une documentation en français ou en VO, l'interface nécessaire (joystick, souris, etc.), si l'on peut y jouer à deux, et pour les PC la configuration minimale.

























LES ICONES • LES













COMANCHE OVER THE EDGE

DATAPC SAM & MAX HIT THE ROADPC95%
THE SETTLERSAMIGA95% JIM POWERPC93% LITIL DIVILPC91%
ASTERIXCDI90% BUBBA 'N' STIXAMIGA90% CIVILIZATION WINDOWS
GABRIEL KNIGHTPC90% TROLLSCD3290%
ELITE 2ST90% FURY OF THE FURRIESAMIGA89%
JURASSIC PARKA 1200/400089%
NIGHT TRAP3DO89%
BLUES BROS. JUKE BOXAMIGA88%
JURASSIC PARKPC CD88% MORTAL KOMBATAMIGA88%
BLUES BROS. JUKE BOXPC 86%
INCREDIBLE TOONSPC85%
IRON HELIXPC CD85% QUEST FOR GLORY 3PC85%
WIZ & LIZAMIGA85%
HIRED GUNSPC85%
BLACK SECTPC83%
INCA IIPC82%
GOBLINS 3AMIGA81% UNNATURAL SELECTION
PC81%
CAMPAIGN 2AMIGA80%
LEISURE SUIT LARRY 6 PC 80%
MAN ENOUGHPC CD80%
WHALES VOYAGECD3280% EVEN MORE INCREDIBLE
PC80%
ADVANTAGE TENNISPC CDROM78%
FLIGHT SIM NEW YORK PC 78%
TERMINATOR 2AMIGA78%
LEMMINGS CHRISTMAS
BATTLE CHESS3DO77%
CANTONA STRIKER 2
ST/FALCON75%
GOAL!ST75% HELL CABPC CDROM75%
DUNGEON HACKPCPC73%
FIRE AND ICEPC68%
FLIGHT SIM TOOLKITPC 68%
SENSIBLE SOCCER ,CD3288%
MANSELL CHAMPIONSHIP
BART VS THE WORLD
ST/STE43% AMERICAN REVOLTE
DATAPC

Notation des tests de Joystick:

exceptionnel 90% très bien 80% bien 70% 60% pas mai 50% moyen 40% bof

30% mauvais nul à chier <20%



Décidément, il ne se passe plus un mois sans qu'un jeu véritablement exceptionnel ne débarque sur Amiga. Logique, après tout, puisque les programmeurs connaissent maintenant la nachine sur le bout des doigts.

es programmeurs de Blue Byte, et l'équipe qui a bossé sur The Settlers en particulier, ont dû être biberonnés à la sauce Popumonger-Sim City pendant pas mal d'années. Du coup, toutes les nuits de leur jeunesse étaient agitées de rêves où gigotaient des tas de pe-

Les animations des personnages sont absolument géniales, malgré leur petite

taille, dans le

même esprit que Lemmings. A Par son principe même, The Settlers a une durée de vie quasi infinie. Vous pouvez toujours redémarrez une partie dans un nouveau monde.

▲ Le mode "deux joueurs" est une très bonne idée, même si la fenêtre de jeu devient, du coup, un peu petite.

Histoire de chipoter un bon coup, plaignons-nous de ne pas avoir de mode "deux joueurs" avec deux ordinateurs connectés.

Malgré les nombreux métiers intégrés au jeu, il n'y a pas l'ombre d'un éleveur de poneys. Fonction pourtant primordiale dans la vie d'un peuple.

tits bonshommes en liberté sur un écran d'ordinateur, simulant la vie d'un village, d'une ville. C'est ce que propose The Settlers, ouvrir une fenêtre sur un microcosme se suffisant à lui-même, avec lequel vous pouvez interagir. Un chefd'œuvre.

BOULANGER, BOUCHER, BÛCHERON OU **CHEVALIER**

The Settlers vous colle gracieusement une couronne sur la tête, celle du roi d'un village, d'une ville qui n'existe pas encore et que vous aurez le loisir de construire vousmême. Vous arrivez donc dans une région encore vierge, une contrée avec ses vallées, ses lacs, ses montagnes et ses forêts que vous pourrez observer grâce à une superbe carte colorée. Les décors étant générés par l'ordinateur, il suffit de relancer une partie pour débarquer dans un nouveau monde. D'un simple clic vous installez votre château, et la partie peut commencer.

D'autres colons ne tardent pas à pointer le bout de leur château, et jusqu'à quatre peuples différents, vous y compris, prendront place



Admirez-moi cette surface de jeu vaste, magnifique, et digne du Dieu du Plein Ecran. Regarder son village évoluer devient un vrai plaisir.

dans la même région. Le but est simple, même si, comme nous le verrons ensemble dans la joie, tout au loin de ce test, il est loin d'être évident de l'atteindre : devenir le maître incontesté de la région, développer sa ville à l'extrême, réduire ses adversaires en poussière et s'asseoir comme l'unique colon de la contrée.

Pour assouvir votre délire mégalomaniaque, vous devrez tisser la toile d'une société capable de vivre en autarcie totale : soustraire et traiter ses matières premières et se nourrir par elle-même. Pour cela, vous disposez de travailleurs exerçant les métiers de base nécessaires à la vie d'un village : fermier, pêcheur, forgeron, mineur, bûcheron, maçon, etc..., une vingtaine de métiers différents en tout. Avec de simples clics à la souris, vous construirez des routes qui partent de votre château, pour desservir les futures maisons que vous avez ordonné de construire : une ferme ici, une mine là et un moulin par là-bas. Bientôt, des centaines d'hommes s'agiteront sur la carte,

tous occupés à accomplir leurs beaux métiers. Vas-y que je coupe du bois, que je pêche dans le lac, que je plante des graines ou que je transporte des blocs de pierre.

Pour construire toutes ces belles maisons, vous aurez besoin de matières premières : du bois et des pierres. Même si vous en possédez au départ du jeu, vous arriverez rapidement à bout de vos stocks. Vous aurez donc besoin d'un bûcheron pour couper les arbres et en faire des troncs prêts à être débités en planches par le travailleur de la scierie, d'un tailleur de pierre et d'un transporteur qui amènera les blocs jusqu'au chantier. Vous aurez besoin de mineurs pour récupérer le charbon, qui servira à faire fontionner les machines outils des autres travailleurs. Bref. tout le monde a une fonction, et tout est imbriqué, car chacun a besoin de l'autre pour travailler : le mineur ne bossera pas si vous ne lui filez pas à manger, vous aurez donc besoin d'un pêcheur, mais aussi d'un boucher qui, lui, a besoin de l'éleveur de porc, qui lui-

ANIMATION 17 GRAPHISME 16 BRUITAGE 18 MUSIQUE --

MANIABILITÉ 18 DURÉE DE VIE 18 ORIGINALITÉ 12

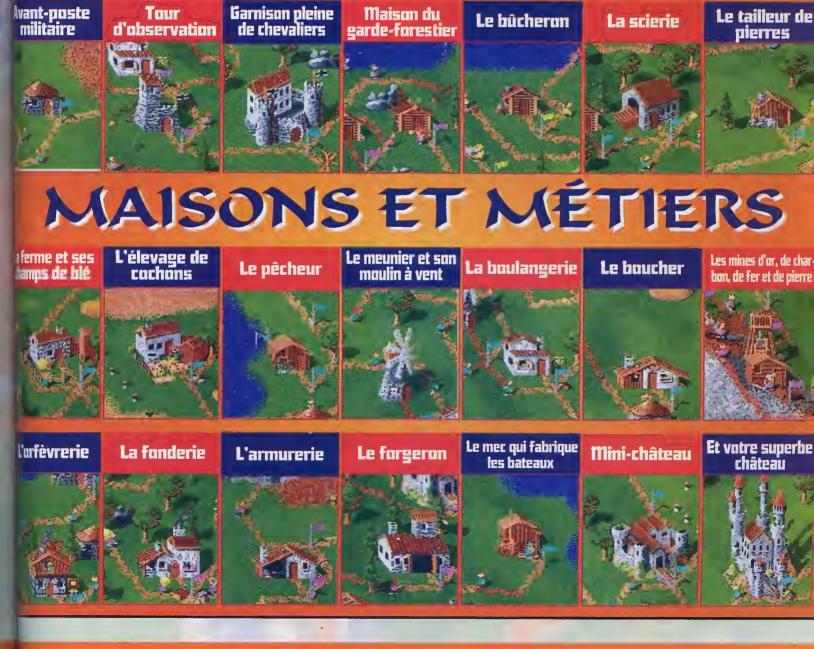
même a besoin de son pour nourrir ses bestioles, son qui lui sera fourni par le meunier qui récupérera du blé auprès du fermier. Ouf! Ceci n'est qu'un exemple des nombreuses chaînes, alimentaires ou de matières premières, qui font toute la difficulté, mais aussi tout le génie, de The Settlers.

INÉVITABLE ET TRÈS ATTENDUE : LA GUERRE !

Bientôt, votre fermier n'aura plus assez de champs pour nourrir tous vos hommes, les lacs seront asséchés, votre portion de montagne sera vide de richesses, d'or, de charbon ou de fer, votre bûcheron n'aura plus un arbre à abattre, bref vous manquerez d'espace, vous étoufferez. L'histoire nous l'a maintes et maintes fois prouvé, le réflexe de tous les peuples, dans ce cas, est d'aller taper sur la tronche de son voisin, histoire de tout lui piquer. The Settlers n'échappe pas à cette triste règle.

Si vous avez été suffisamment prévoyant, vous diposerez certaine-





SHIFT INS



ment, aux frontières de votre village, de petites habitations occupées par des militaires, des chevaliers. Ou même de forteresses ou de miradors. Envoyez donc ces sales fainéants de bastonneurs taper sur les militaires du voisin, et si vous emportez le combat vous récupérerez la bâtisse adverse et les frontières seront modifiées en conséquence. Bingo, vous voilà avec plus d'espace, de quoi installer la fonderie de métaux dont vous rêviez, la nouvel-

le boulangerie ou la baraque du garde forestier qui va vous replanter tout un tas d'arbres, que le bûcheron se fera une joie de dégommer plus tard.

GRAPHISMES, ANIMATION ET BRUITAGES EXCELLENTS

Le défaut principal de la plupart des jeux du genre qui ont précédé The Settlers, était de n'afficher qu'une petite fenêtre à travers laquelle on pouvait observer ce monde charmant. The Settlers, lui, se joue en plein écran. De plus, les graphismes sont extrêmement mignons, colorés et entièrement animés. Les feuilles des arbres froufroutent, les petits bonshommes marchent en tous sens et s'activent différemment selon leur fonction. Vous verrez donc réellement, animé à l'écran, le bûcheron découper l'arbre, le pêcheur plonger sa cane, le mineur s'enfoncer dans les profondeurs de la terre ou le bâtisseur filer des coups de marteau partout pour ériger une nouvelle maison.

Bientôt, des centaines de petits personnages se déplacent dans le monde du jeu. Aussi bien vos hommes que ceux de l'adversaire. Sur un même écran, vous en aurez des dizaines qui s'agiteront en tous sens sans aucun ralentissement. Il est très tentant alors de ne plus rien faire et de passer son temps à regarder tout ce petit monde vivre et évoluer. Plutôt dangereux, car pendant ce temps-là, vos adversaires continuent à se développer et viennent bientôt vous taper dessus. Tout se passe en temps réel.

L'environnement sonore n'est pas

en reste, loin de là. Chaque action déclenche un bruitage différent, et en vous déplaçant sur la carte, vous entendrez tout un tas de bruits et d'ambiances: bruits de scie, coups de marteau, couinements de porcs et autres voiles de moulin dans le vent. D'excellente qualité, ils sont en plus accompagnés de bruitages de couche inférieur, où vous entrez les sons de la nature: l'eau qui coule, le vent dans la montagne.

TAPER SUR LA TRONCHE D'UN JOUEUR HUMAIN

Déjà sacrément excellent, The Settlers nous réserve encore une option particulièrement intéressante:



la possibilité de jouer à deux simul tanément. Deux possibilités :

CONSTRUISEZ VOTRE VILLAGE

Commencez par installer votre château et débrouillez vous pour qu'il soit bien desservi par différentes routes, ceci afin d'éviter les embouteillages de marchandises qui ralentiraient votre expansion.





Puis vient le temps des grandes constructions, le véritable développement de votre village qui rêve de devenir ville. Et voilà, c'est pas beau ça, toutes ces routes, ces maisons, tout ces petits bonshommes qui bossent dans tous les sens ?





D'un simple clic, vous accédez à la carte générale du jeu où vous pourrez re pérer les positions de vos adversaires, ainsi que les différents éléments (montagnes, lacs, plaines, forêts) du monde dans lequel vous évoluez.

compétition ou collaboration. L'écran se divise alors en deux parties, chacun son curseur, chacun ses icônes, et deux peuples différents, si vous décidez de vous affronter. En mode "collaboration", les joueurs dirigent le même village.

les programmeurs ont eu la bonne idée d'intégrer un mode "Tutorial", où vous devrez accomplir de petites missions, histoire d'apprendre la fonction de chaque maison, de chaque corps de métier. Le jeu tout entier est réglable, et vous pouvez décider du nombre d'adversaires que vous aurez à affronter, jusqu'à quatre peuples simultanément. Vous pourrez également changer le niveau de chaque adversaire, ainsi que l'état de son stock de départ. La taille du monde peut, elle aussi, changer, jusqu'à devenir gigantesque en vous lançant dans 1 200 écrans regroupés.

Bien évidemment, vous pouvez effectuer une sauvegarde du jeu à tout moment, et l'ordinateur n'hésitera d'ailleurs pas une seconde à vous prévenir que 30 minutes se sont écoulées depuis votre dernière sauvegarde. Ce serait trop bête de perdre un village aussi magnifique, que celui que vous venez de construire.

AH, MON DIEU, QUEL JEU FABULEUX!

Impossible de décrire tout ce qui fait de The Settlers un jeu exceptionnel, ce test se transformerait illico en un véritable manuel de 500 pages, tant le jeu est riche. Sachez tout de même qu'il est possible de



régler tout le système économique, d'interagir à tous les niveaux, et que rapidement le jeu -si facile d'accès- se transforme en véritable casse-tête. L'ambiance est absolument excellente, servie superbement par les graphismes et les bruitages.

les programmeurs de Blue Byte ont réalisé là un véritable bijou, à tout point de vue, et méritent largement leur place sur le piédestal des meilleurs programmeurs sur Amiga. La bécane Commodore a encore de magnifiques choses à nous prouver, ceux qui veulent l'enterrer vont encore se prendre pas mal de baffes dans

la tronche, si les jeux Amiga continuent

d'évoluer dans ce sens.



LE JEU INTERACTIF DE L'ANNÉE

Votre PC, relié à un puissant serveu en 3614, pour jouer en temps réel dan un labyrinthe avec 32 autres joueurs

CCROCHEZ VOUS !...Ce jeu en réseau n'a rien o commun avec ce que vous avez pu connaître auparavant Pour en décrire l'univers, il faut comprendre que votre PC re par minitel à un serveur (3614 VISITORS en tarif réduit) voi permettra de jouer en temps réel avec 32 joueurs. OUI, voi avez bien compris, en même temps, dans le même jeu, aveune fluidité graphique parfaite.

VOUS NE JOUEZ PAS CONTRE UNE MACHINE, au commandes des vaisseaux que vous croisez, ce sont di joueurs comme vous qui pilotent en direct.

VONT-ILS ATTAQUER OU NEGOCIER UNE ALLIANCE?

Sur l'écran de votre tableau de bord, un message s'affiche c'est le joueur dans le vaisseau d'en face qui vous parle, vo pouvez alors engager avec lui un dialogue en direct...

LES OBJECTIFS SONT NOMBREUX, les quatres GUILDE du labyrinthe enrôlent à tour de bras pour s'affronte Négociations, pillages, massacres, vengeances, trahisor seront votre lot quotidien!

SEREZ-VOUS CAPABLE DE SURVIVRE et, jour après jou conquérir la totalité du labyrinthe ? Si vous relevez ce défi vo pourrez devenir le prince des princes : le VISITOR élu!

VOTRE BLINDE EST UN BIJOU de la technologie de l'empire Tout y est : vidéocom, GPS, tracker & scanner pour cherch des objectifs et même un SOS pour appeler vos alliés dans le situations désespérées.

AU MOMENT DE QUITTER, le serveur mémorise votre sco et l'état de votre vaisseau, que vous retrouverez lors de vot prochaine connexion.

ET DURANT VOTRE ABSENCE, d'autre renégats sero venus et vous serez impatient de savoir s'ils s'en sont pris vos intérêts. Votre nom aura peut être été remplacé, dans liste des héros, par un imposteur qu'il faudra alors châtie comme il le mérite!

CECI EST UN APERCU de ce premier jeu connecté en résea temps réel. Venez vite nous défier dans le labyrinthe et...QU LE MEILLEUR GAGNE!

Visitors est un jeu sur PC connecté à un serveur : 3614 VISITORS (Tar. réduit jusqu'à 0,13 F la minute soit 7,80 F de l'heure!). Abonnement : 6 Frs par mois pour un accés permanent. VISITORS est distribué e. Shareware. Config. : PC 386 SX minimum, Windows 3.1 4 Mo ran carte sound blaster conseillée et un câble de liaison PC/minitel.

	BON DE COMMANDE à découper ou recopier et retourner à :
	VISITORS BP 407 44819 SAINT HERBLAIN cédex
Nom	Prénom
Adress	
Je désire	recevoir en express sous 48h : □ VISITORS en Shareware disquette 5 1/4 □ 3 1/2 □ : Prix 50 frs
	(Livré avec une heure de 36 14 gratuit sans abonnement)
	☐ 1 cable de liaison PC/minitel Prix : 90 frs
que je rè	gle par : 🗆 chèque ci-joint 🗅 carte bleue n°

COMMANDEZ PAR TELEPHONE: 40 16 92 20



C'est au cours d'une enquête sur un meurtre rituel pour son prochain ouvrage, que Gabriel verra ses cauchemars devenir réalité.

Enfin un Sierra qui n'est pas que "pour les enfants". **Gabriel Knight** annonce une série vraiment prometteuse avec son ambiance néo-gothique et macabre... Ames sensibles, s'abstenir!

a faisait longtemps que Sierra n'avait pas lancé de série digne de ce nom. Pour rattraper son retard, l'éditeur amé ricain a mis les bouchées doubles avec cette production hollywoodienne. Un personnage central à la recherche de son identité, un scénario retors, une ambiance étouffante et claustrophobe... Le scénario plonge le joueur dans une atmosphère envoûtante, celle des sorciers, des sacrifices rituels, des gris-gris... celle de la Nouvelle-Orléans du vaudou.

UN SCÉNARIO RICHE EN MYSTERES

Dès la présentation, le ton est donné. Ca démarre par un terrifiant et mystérieux -mais non moins prémonitoire- cauchemar, celui que Gabriel Knight, un jeune écrivain,

fait chaque soir. Un feu tout droit venu de l'enfer, les foudres du ciel, un homme qui pleure, une femme qui se transforme en léopard, un médaillon souillé de sang... et un corps se balacant au bout d'une corde, celui-là même de Gabriel. Le jeu dévoilera peu à peu les tenants et les aboutissants d'une malédiction qui a commencé il y a près de 300 ans, au temps de l'esclavage et de la chasse aux sorcières. On suit l'évolution de Gabriel, descendant d'une longue lignée de Shadow Hunters (Chasseurs des Ombres), qui voit sont passé ancestral le rattraper -d'où le sous-titre, "les Péchés des Pères"-. Pourtant, Gabriel était loin de se douter, en entreprenant des recherches sur la vague de crimes rituels qui a déferlé sur la Nouvelle-Orléans depuis quelques temps, qu'il allait réveiller les morts et être pris dans un engrenage infernal qui le mènerait du bayou de sa Louisiane natale aux fins fonds du bénin, la "Mecque" du vaudou. Le jeu se déroule en neuf jours, neuf jours où Gabriel voit ses convictions et son existence ébranlées d'abord par sa rencontre avec



Enfin un scénario riche, des personnages à la psychologie complexe, des

situations angoissantes... loin des contes de fées et des dessins animés.

- Une nouvelle interface qui enrichit le champ d'action, mais qui rend encore plus difficile le maniement du bouton droit de la souris.
- La réalisation est comme d'habitude sans reproche ou presque (cf. Down)-: les graphismes sont de véritables peintures à l'huile, les musiques sont variées et adaptées aux scènes; etc.
- En cadeau-bonus, une mini BD narrant les origines des "Péchés" est offerte.
- Décidément, le jour où Sierra saura aussi bien animer ses personnages que LucasArts, les poules...

Malia, une jeune femme à la beauté diabolique, puis par la découverte de sa propre nature.

UNE ENQUETE POLICIERE TEINTÉE DE SURNATUREL

Sierra a apporté quel-ques modifications à son interface. La palette des icônes s'est ainsi dotée des icônes "Interroger", "Ouvrir" et "Utiliser" et d'un indispensable accessoire, le magnéto -à kâssette-. Très pratique, ce dernier "enregistre" toutes les conversations et élimine ainsi la fastidieuse prise de notes qui généralement "coupe" le joueur de l'ambiance, Enfin, l'immuable Inventaire a également eu droit à sa part de changement, avec les icônes "Lire" et "Ouvrir". Tous ces nouveaux

IE SINS OF THE FATHERS

GRAPHISME 18

BRUITAGE 17 MUSIQUE 17 ANIMATION 13 ERGONOMIE 15

DURÉE DE VIE 16 ORIGINALITÉ 17

C'est en "traquant" le sedey makoulé -le couffin sacré- que Gabriel pourra assister à une cérémonie vaudou.

icônes enrichissent indéniablement le champ d'action offert au joueur, mais gênent quelque peu l'ergonomie de la chose. On se souvient des difficultés inhérentes à l'utilisation du bouton droit de la souris pour faire défiler les icônes, ben là, c'est pire! Bien sûr, il est toujours possible de laisser la barre d'icônes constamment apparente à l'écran. C'est comme on veut, on choise. Du point de vue de la conception, Gabriel Knight se rapproche donc davantage d'une enquête policière à la Lost Files of Sherlock Holmes, que d'une aventure graphique dite "à la Sierra". L'utilisation de la carte pour se déplacer et celle du magnéto pour la "prise de notes" (dans Lost Files, il s'agissait d'un bon vieux bloc-notes) sont là pour en témoigner. Mais la comparaison s'arrête là, car Gabriel Knight détient un atout majeur : celui du thème. Contrairement au cinéma où les références au vaudou sont plus ou moins fréquentes -et dont le point d'orgue est assurément le fabuleux "Angel Heart" d'Alan Parker avec Mickey Rourke, Robert De Niro, Charlotte Rampling et Lisa



Bonet (ça fait genre, je m'y connais en cinoche)-, les jeux micro avaient jusqu'alors éludé la question en évitant le sujet. Gabriel Knight est à ce propos très respectueux de la réalité du vaudou. Le jeu est une mine d'informations sur le sujet, les termes sont exacts, les rites véridiques... On sent que de nombreuses recherches ont été effectuées et on n'en est que plus réjoui.

UNE AMBIANCE NÉO-GOTHIQUE OPPRESSANTE

Cet univers fascinant est admirablement servi par une réalisation sans

faille. C'est toujours une redite quand on parle des Sierra, mais il est bon de le souligner, à l'heure où des éditeurs sans modestie aucune sortent une pléthore de "petites productions" qui se prétendent utopistement des "hit" -fin de la parenthèse polémique-. Bref, les graphismes de Gabriel Knight sont superbes, traduisant parfaitement l'ambiance oppressante, à mi-chemin du "Batman" de Tim Burton (avec...) et du "Bram Stoker's Dracula" de Francis F. Coppola (avec...). La qualité des portraits, lors des interrogatoires, est irréprochable. L'utilisation judicieuse de séquences intermédiaires BD dramatise encore plus les événements.









Pour devenir un vrai Shadow Hunter, Gabriel devra effectuer luimême son intronisation dans le château de son oncle, selon la procédure ancestrale.



Pour retrouver sa véritable nature et conjurer la malédiction qui pèse sur sa famille, Gabriel devra aller au bénin, la "Mecque" du vaudou



THE SINS OF THE FATHERS

Comme dans toute religion, le vaudou a son propre panthéon et son propre dogme. Les Lwa (ou Loa) sont des puissances invisibles et supérieures, ancêtres de clans, devenus si mythiques qu'ils ont été élevés au rang de divinités. Leur chef de file, Papa Legba, le gardien du monde surnaturel, est chargé de garder l'entrée des oufò (ou hounfour), les temples où ont lieu les cérémonies rituelles. Lors de ces cérémonies, l'ougan, le prêtre qui a reçu ses dons en héritage, interprète les transes des ounsis (les initiés). Ces derniers sont alors possédés et parlent au nom du Lwa -on dit qu'il est "chevauché". Certains ougans utilisent des philtres -ou plutôt des poisons- pour provoquer un état de mort apparent chez certaines personnes, qui sont dès lors reconnues décédées et enterrées. Les ougans n'ont plus qu'à les déterrer pour prendre ces "zombis" sous leur coupe.

es zombis existent







Quant à la bande son, elle joue un rôle prédominant, et les nombreux thèmes -quasiment un par écran- et bruitages finissent par achever définitivement le moindre doute. En fait, s'il ne fallait formuler qu'une critique, ce serait à propos -personne ne s'en étonnerade l'animation. Les personnages ont toujours l'air de pantins animés, et hormis les mouvements "préprogrammés" des scènes noninteractives, on voit mal où ils ont pu placer leur méthode de rotoscoping... Certes, ce n'est qu'un minuscule détail, mais d'autant plus agacant que le reste est d'une qualité irréprochable.

Pour terminer sur une note positive, Coktel Vision qui se charge désormais de la distribution de Sierra en Europe, s'active actuellement à la traduction de Gabriel Knight. De plus, une version CD-ROM entièrement parlée est prévue pour "incessamment sous peu"... En clair, si vous avez un CD-ROM, attendez un peu de voir si la version CD est meilleure que la version floppy, avant de vous lancer. Quoiqu'il en soit, Gabriel Knight est une vraie réussite, par laquelle on se laisse envoûter avec plaisir -surtout en cette période plutôt gnan-gnan de fêtes- : de l'horreur à l'état pur!

CALOR



DE NOUVEAUX ICONES: 1 • Interroger 2 • Ouvrir un objet (porte, coffre) 3. Utiliser un objet 4. Déplacer un objet 5. Magnétophone.



Le magnéto enregistre tous les interrogatoires menés par Gabriel.

SUMMANN MILLIAM

EMGAGE: m+11.11+m

REQUEST: MILL WAR INCUISE: m++ 11+m

WHORNCE: MITT + H III

NO MESSAGE: HILLIER

CALL CONCLAVE: MINITIAM GALL TRIBAL MEETING: MM+++M MRN 即分配十十四



Dans l'inventaire • Lire un objet • Ouvrir un objet (enveloppe)



Dans Gabriel Knight, il faudra parfois utiliser des codes vaudou et rada -les tam-tam- pour comprendre et se faire comprendre.

Le quartier français de la Nouvelle-Orléans





Le cimetière Saint-Louis



Le Moonbeam



La librairie de Gabriel Knight



Le Dixieland Store



La cathédrale Saint-Louis



Le Musée Vaudou



Le panorama du square



La maison Cazanoux



Le café Napoléon





Le poste de police

Le Square Jackson



EISURESUIT LANGUE

Même si le plaisir est toujours là, Larry perd indéniablement des forces malgré son expérience. Ce n'est malheusement ni assez long ni assez dur pour qu'on prenne son pied!

e dragueur le plus ringard est de retour dans des aventures encore plus palpitantes... Toujours affublé de son "leisure suit" plus blanc que blanc, de son sourire plus niais que niais et de son habituelle malnez Manège". C'est l'occasion rêvée pour lui d'approcher de très près des milliers de petites minettes en manque d'affection -et de l'affection, il en a à revendre-. En fait de "milliers" de minettes, il y en a dix sur le corps desquelles il doit pas-



adresse, il arrivera malgré tout à se taper de magnifiques créatures dignes de la page centrale de Playboy. Enfin, c'est ce que me dit Moulinex qui possède une collec' complète dans ses toilettes -curieux endroit pour des magazines-, puisque personnellement, étant de sexe dit faible, je ne m'y intéresse que fort peu.

INTERDIT AUX MOINS DE 17 ANS

Le scénario est d'une simplicité sans commune mesure, et ressemble plus à un prétexte improvisé : notre Larry a gagné deux semaines dans une station balnéaire, lors d'un show télévisé à la "Tourser, avant de pouvoir enfin conquérir le seul, l'unique objet de ses désirs... Contrairement au 5e épisode où notre Larry serpentait les Etats-Unis de long en large à la recherche de créatures enfin dignes de son attention, ce 6e volet se limite à un seul cadre, celui de la station balnéaire. Il lui faut donc découvrir tous les recoins de l'hôtel quinze étoiles où il loge, des cuisines aux jardins en passant par les indispensables salles de bain de boue et de sauna, sans oublier la piscine -le nombre d'écrans est très très limité-. Le but du jeu est de récolter des objets qu'il faudra utiliser au bon endroit, pour faire progresser l'intrigue -bref, il faut généralement enfiler un machin dans un truc-.



▲ C'est un Sierra et c'est la sixième (més)aventure de Larry, ça se fête, non ? Ce Larry va

encore plus loin dans le sexe et l'humour...

▲ C'est graphiquement toujours aussi réussi (cf. Down).

▼ La durée de vie est atrocement ridicule...

▼ L'animation des personnages est vraiment sommaire. L'arroseur arrosé...
On était habitué aux scènes de "baise"

(traditionnelles -sic !-) avec les Leisure Suit Larry, mais ce dernier épisode va vraiment plus loin... Sierra aborde les "déviations sexuelles" comme le sado-maso, l'homosexualité, etc. Ben ouais, il "en prend plein la gueule" not' pauvr' Larry!

GRAPHISME 16 BRUITAGE 16 MUSIQUE 16 ANIMATION 13 ERGONOMIE 16 DUREE DE VIE 05 ORIGINALITÉ 14



Ne vous y méprenez pas, c'est avec ce genre d'actions qu'on gagne des points!

> Pour parvenir à ses fins, Larry devra déployer tous ses talents... même les plus inattendus.



On garde malgré tout une grande liberté de mouvements, puisque les filles se "conquièrent" dans fordre que l'on veut. Evidemment et ça n'étonnera personne-, chaque rencontre est un vrai fiasco. L'étiquette "Interdit aux moins de 17 ans" estampillée sur la boîte, en dit long sur la basse moralité de l'affaire, même si tout le monde sait qu'à 17 ans, on est censé être rôdé de ce point de vue-là. Au cours de ses conquêtes, notre larry croisera une sado-maso, une folle du saut à l'élastique, une scientifique en mal de cobaye, une obsédée de la cellulite... et même deux lesbiennes et un travesti dont il fera les frais. Pas de doute que ce 6e volet va encore plus loin que ses prédécesseurs en matière de moeurs sexuelles... et d'humour. Franchement, il n'y a rien de plus jouissif que de voir ce pauvre mec se prendre des vestes. Pathétique...

UNE ANATOMIE DÉFIANT TOUTE LOI DE GRAVITÉ

l'interface utilisée est quasiment inchangée, avec notamment l'icône "Braguette", mais également un nouvel icône "Prendre", en plus de l'icône "Utiliser" -rappelons aux amnésiques qu'auparavant, il n'y avait qu'un seul icône Ttiliser"-. La nouvelle présentation de l'inventaire, par contre, est indéniablement très pratique puisqu'il permet d'accéder à tous les objets -ou presque- en même temps très rapidement. Mais contrairement aux rumeurs donc, I faudra encore attendre avant de voir une vraie nouvelle interface où les textes et les portraits ne cacheront plus la fenêtre graphique. Et c'est dommage, car Larry 6 surpasse visuellement les autres épisodes. Les décors sont somptueux, avec une perspective déformée désormais classique, en dessins particulièrement travaillés, mais aussi parfois en images digits. Les filles sont -c'est le moins qu'on puisse dire- superbes, susceptibles de faire perdre la tête -et autre choseà tout mâle digne de ce nom. Comme on dit vulgairement, elles ont ce qu'il faut où il faut et ce, parfois, défiant toute loi de



Oh les filles, oh les filles!



Gammie, l'obsédée de la cellulite.



Shablee, le traves<u>ti.</u>



Charlotte, la scientifique.



Thunderbird, la sado-maso.



Cavaricchi, la monitrice d'aérobic.



Rose, l'immigrée espagnole.



Burgundi, la chanteuse country.



Merrily, la fana du saut à l'élastique.



L'obscur objet du désir...

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 192



C'est dans la salle du muscule, que Larry Laffer aura l'occasion de rencantrer une charmonte jeune femme surnommée ThunderBird.





Mais vailà, la demaiselle n'occordera ses faveurs à notre Larry, que s'il lui trouve des menattes qu'elle a égarées. Quelle tête de linatte!



Por chance, le lavabo de Larry déverse une eau d'une étonnonte couleur... Ce qui lui permet d'oppeler le dépanneur pour lui vol... "emprunter" ses outils.



Grâce à la clé à molettes, Larry dirige à nauveau l'une des coméras de surveillonce du camplexe, sur les douches des femmes...



...détaurnant par la même occasion l'attenjolie sa paire de menattes, à not' cerbère, hein, qu'elle est belle?



Et voilà, sitât dit, sitât fait! T-Bird est aux Le moment tant attendu par natre "bambe tian du cerbère en place. Tiens, elle est bien anges, elle a enfin retrouvé ses accessaires préférés... Chouette, eh les gars, c'est bientât la scène de cul!



sexuelle" -et por vous oussi, bande d'hypocrites !- est arrivé. D'un geste brusque, T-Bird dévaile ses chormes.



Elle arrache sauvagement les vêtements de Larry, et pour se faire pardanner, lui affre un magnifique callier de chien serti d'un énarme diamant.



Tout est loin d'aller pour le mieux dans le meilleur des mondes et vailà natre séducteur réduit à jauer les toutaus à sa mémère.



NDTM :(Il faut dire que Maria et les toutous c'est une longue histaire et quand je dis longue ce n'est pas par hasard)camment ose-t-on camparer un simple mec à un chien de roce?

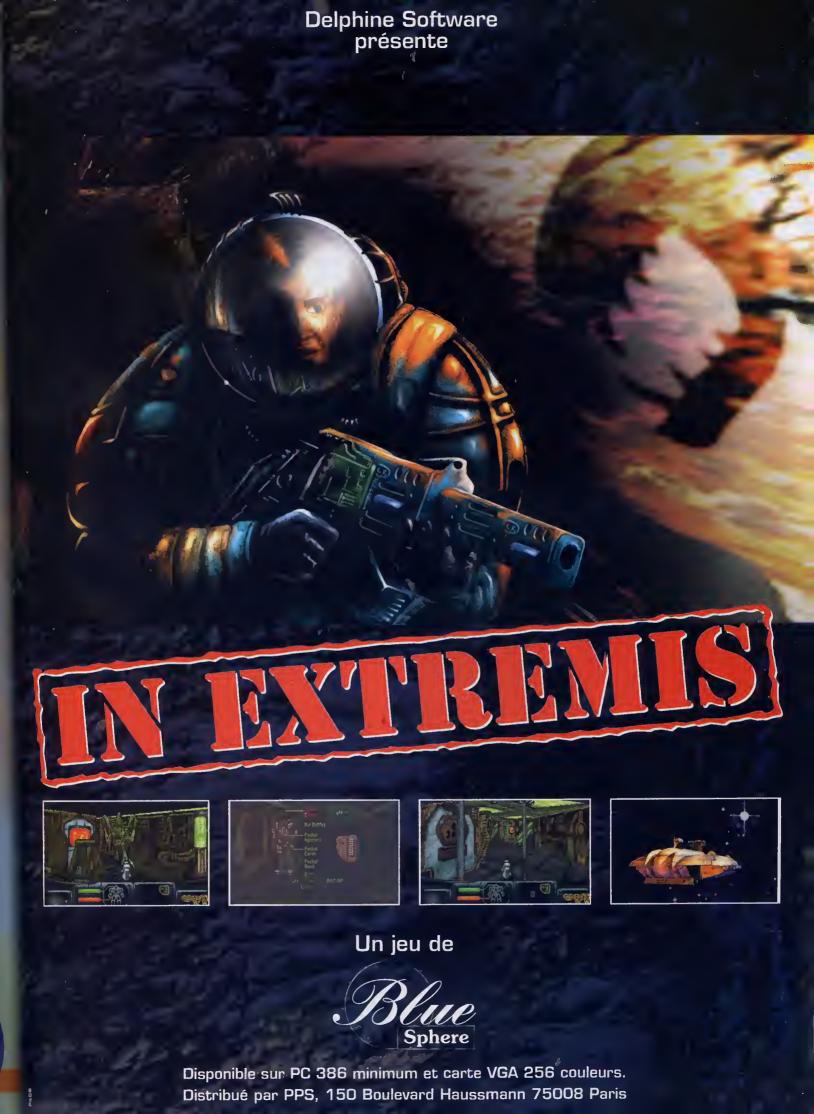
gravité. Mais on regrette là encore la Super-VGA annoncée par Al Lowe. L'animation laisse également à désirer... La bande son comprend bien entendu le thème de Larry, ainsi que de nombreuses autres mélodies, certes moins mémorables. mais non moins aguichantes. Les bruitages ne sont pas en reste, et notamment les "Ooooh, veeessss!" ponctuant chaque progression dans le jeu. En parlant de bruitages d'ailleurs, Al Lowe offre en prime des .WAV utilisables à souhait sous Windows. Parce que oui, Larry 6 fonctionne sous Windows -comme tous les Sierra depuis Space Quest 5-, en fenêtre et tout et tout... Sympa, non? Notons au passage pour ceux qui craindraient de ne pas comprendre toutes les subtilités des vannes anglaises, que la barrière de langue sera bientôt surmontée, Larry 6 étant prévu en français pour très bientôt.

C'EST UN PEU COURT, JEUNE HOMME...

Le seul reproche qu'on peut faire à Larry 6, mais il est malheureusement de taille, c'est sa trop grande facilité et sa trop courte durée de vie. On disait déjà ça de Freddy Pharkas, le titre précédent de Al Lowe, et on pensait que ce dernier ferait quelque chose pour y rcmédier; apparemment, le message n'est point passé. Que ce soit facile encore, c'est pas trop grave, mais que ce soit aussi court, c'est abuser. J'aurais bien aimé passer de longues nuits en compagnie de Larry, aussi ringard soitil... Encore!

CALOR





Deux mois après la sortie d'une excellente adaptation sur PC du célèbre film, Ocean récidive avec cette version Amiga. Si cette dernière n'est pas exempte de tout reproche, la jouabilité est incontestablement de la partie, et c'est bien là le principal!





phismes de la première partie, beaux et variés. L'énorme

durée de vie du jeu. L'atmosphère des séquences

L'animation qui s'essouffle, lorsque trop de sprites sont

Les disques durs, c'est fait pour les chiens?

t hop! La dinomania initiée par Steven Spielberg avec "Jurassic Park" continue à faire rage partout, et c'est à présent au tour des Amiga "nouvelle génération" (1200 & 4000) d'être contaminées par le virus. Voilà peut-être enfin une bonne occasion d'évaluer les possibilités de ces fameuses bécanes 32 bits pour lesquelles on nous a annoncé monts et merveilles, nous qui, telles des hordes de soeurs Anne, ne voyons toujours rien venir.



LE PLUS FABULEUX ZOO DU MONDE!

Pour ceux d'entre vous qui seraient aveugles, sourds, enfermés dans un caisson hermétique, amnésiques ou morts, effectuons un retour sur le scénario. A partir d'une seule goutte de sang, de géniaux chercheurs sont parvenus à isoler les molécules d'ADN d'espèces depuis longtemps disparues, les redoutables dinosaures qui régnèrent sur la terre, 60 millions d'année avant notre arrivée. A partir de ces codes génétiques, les tyrannosaures, ptérodactyles et autres ancêtres des poneys ont étés recréés entièrement, de chair, d'os et de dents bien aiguisées. Ces derniers ont étés rassemblés sur une petite île proche de l'Amérique du Sud, transformée pour l'occasion en parc naturel géant. Vous incarnez le professeur Alan Grant, paléontologue de renom, invité à venir étudier tout cela avant l'ouverture officielle au public, Bien évidemment, avec la poisse qui vous caractérise, à partir du moment où vous posez un pied sur l'île, tout se met à dérailler. Forcément, sinon le soft ne serait pas un jeu vidéo, mais bien un éducatif et cela ferait longtemps que vous auriez tourné la page. Une main cri-

minelle a dérobé des embryons de lézards géants afin d'en faire Dieu sait quoi, et, plus grave encore, a saboté l'ordinateur contrôlant les enclos, afin de masquer sa fuite. Libérés de leurs entraves, les dinos sont en marche, et 60 millions d'années de diette ont aiguisé leur appétit comme jamais! Comble de malheur, vous vous retrouvez avec deux enfants sur les bras, Tim et Lex, perdus comme vous au beau milieu du parc. Toute la première partie du jeu, décomposée en plusieurs missions, consiste à les guider jusqu'au centre d'accueil, où ils seront en sécurité.

DE L'ARCADE-AVENTURE EN PSEUDO 3D...

Mais avant d'en arriver à cette heureuse issue, il vous faudra traverser 11 niveaux, matérialisés sous la forme d'enclos contenant un type spécifique de monstre. Vous contrôlez vos personnages en vue aérienne, la perspective étant prise en compte, afin de donner l'impression d'être dans un univers 3D. Première bonne surprise : les graphismes sont remarquablement réalisés, exploitant une résolution très fine. Le mode "256 couleurs"

BRUITAGE 16 MUSIQUE 18

ANIMATION 13/16

MANIABILITE 15 DURÉE DE VIE 18

ORIGINALITÉ 16

PARIS

SUR A 1200/4000 • EDITEUR OCEAN

étant de surcroît utilisé, le bonheur est complet. Vous déplacez Grant, parfois suivi des deux mioches présentés auparavant, dans le dédale des enclos, à la recherche d'objets nécessaires à la poursuite de votre quête. Si je parle de dédale, c'est bien en connaissance de cause, car chaque niveau est absolument gigantesque, et il vous faut bien souvent le sillonner en tous sens avant de libérer l'accès au suivant. A cette partie "exploration" vient s'ajouter

de la bonne arcade bien saignante, car lesdits enclos fourmillent de petites et grandes bestioles, qui ont en commun de vouloir à tout prix vous faire la peau. Vous disposez donc d'un redoutable aiguillon électrique pour vous défendre, mais vous pourrez également trouver sur votre chemin divers fusils et munitions plus convaincants

SUIVEZ LE GUIDE!



BRONTOSAURE
Le plus pacifique de tous
les dinosaures. Ce mastodonte, dont le cerveau ne
dépasse pas la taille d'une
noix, reste impassible, immergé dans l'eau à brouter
des végétaux.



TRICERATOPS
L'ancêtre du rhinocéros n'est, tout
comme son descendant, absolument
pas carnivore. Attention cependant,
car il est très irascible et vous charge
dès qu'il vous aperçoit.



DINO-LIBELLULE
Collant comme une
sangsue, ce moustique
géant vous poursuit de
ses "assiduités" sans
relâche. Vif, il est diffile
à aligner avec le fusil,
mieux vaut utiliser l'aiguillon électrique.



AQUATUS-AGGRESSIVUS

Que ce soit dans les eaux troubles des égouts
ou celles, toutes aussi douteuses, des rivières, il
y a toujours un malintentionné pour vous chercher des noises. Un bon conseil : procurezvous un bateau ou... n'entrez pas dans l'eau!



TYRANNOSAURE
Inutile de vous présenter le plus célèbre et dangereux des carnassiers ayant jamais vu le jour. Lorsque vous l'apercevrez, il sera temps de vous mettre à réfléchir très vite!



STÉGOSAURE

Comme le brontosaure, ce dernier ne vous
veut aucun mal, mais il maîtrise mal les moulinets qu'effectue sa terrible queue. Un bon
sens du timing suffit pour le passer sans dommages.



PTÉRODACTYLE

Particulièrement vicieux, les gros ptérodactyles tentent de vous écraser en lâchant de
gros rochers au-dessus de votre tête, tandis
que les petits viennent directement vous donner des coups de bec.



GALLIMIMUS

Très farouche, cette immense autruche panique très vite et se met alors à courir en
ligne droite, à toute vitesse, écrasant tout sur
son passage.

JURASSIC

encore. Cependant, vos seuls muscles ne suffiront pas, vous aurez également besoin de toutes vos cellules grises. En effet, chaque tableau recèle de petites énigmes, qu'il vous faut résoudre, sous peine de tourner en rond. Collecte d'objets à utiliser ailleurs et connexion à des terminaux actionnant l'ouverture de certains dispositifs de sécurité sont au programme, entre autres. On le voit, le challenge proposé est particulièrement complet,

d'autant que le tout est enrobé de bruitages et surtout de musiques très réussis, aussi bien dans le domaine de la qualité des sons utilisés que dans celui de la composition pure. Bref, tout serait absolument parfait s'il n'y avait ces fâcheux ralentissements dans l'animation, dès qu'un nombre conséquent de sprites pointe son nez. Autant ce défaut-là était acceptable sur les PC, autant la chose est aussi inhabituelle que rageante sur Amiga.



Votre première mission touche à sa fin, il ne vous reste plus qu'à trouver comment ouvrir cet obstiné de portail.

...A LA 3D PURE ET DURE "WOLFENSTEIN".

Au terme de 11 gigantesques stages, vous aurez enfin sauvé Tim et Lex. et il sera temps de penser à passer à la seconde partie de votre mission. Il vous faut maintenant rétablir le système de sécurité de l'île, afin que tout rentre dans l'ordre, et ce ne sera pas non plus chose facile. A ce stade-là, le ieu change du tout au tout, pour vous placer au sein d'un shoot'em up 3D (authentique, cette fois-ci) en vue subjective. On pouvait légitimement éprouver les pires craintes au sujet de ces séquences, car si les softs en 3D mappée, genre Wolfenstein 3D, sont maintenant légion dans l'univers des compatibles, il en va tout autrement sur Amiga. A part une version (ratée) de Legends Of Valour, c'était le désert absolu, rien à se mettre sous la dent, IA zone. Allait-on pouvoir conserver sur A1200, notoirement faible en calcul pur, une vitesse acceptable? Eh bien, sovez rassuré, car je n'ai pas peur de le dire, c'est une réussite totale! Certes, les textures au sol et au plafond ont disparu, et la fenêtre 3D n'occupe qu'une moitié d'écran, mais le principal a été preservé : l'action est étourdissante de rapidité! Les décors défilent sous vos yeux ébahis avec une fluidité jamais atteinte auparavant. Je puis vous assurer que votre progression dans les sombres couloirs infestés de vélociraptors aux griffes et dents acérées est tout ce qu'il y a de plus angoissante. Et une fois de plus, la bande son n'est pas en reste. De grave et inquiétante, la musique devient un subtil crescendo carrément stressant, lorsque les prédateurs sont proches, effet garanti! Bref, cette deuxième partie, découpée en cinq niveaux supplémentaires, est réellement excellente et constitue, comme dirait Lord Casque noir, "la fraise sur le gâteau" de Jurassic Parc. Ultime reproche à un soft, vous l'avez compris, séduisant : les temps d'accès disquettes sont un peu longs et aucune installation sur disque dur n'est prévue. Pourquoi tant de haine?

Pinky





C'est le moment de vous venger des Ptéro-machin-chose qui vous prennent pour cible depuis un bout de temps, en faisant éclater leurs oeufs. Ca ne sert à rien, mais ça défoule!

89%



La nouvelle Console 32 bit, Lecture CD Audio, Livrée avec 2 Jeux (Diggers & Oscar)

FMV sur option: 1690 F

Titres disponibles:

PINBALL FANT. 259 F NIGEL MANSELL 255 F D/GENERATION 249 F ROBOCOD 2 289 F SENS, SOCCER 229 F ZOOL 279 F

DANGER STREET WING COM

Desktop Dynamite Pack WORDWORTH DENNIE VUKUWUKI PEDENNIS AGA OSCAR DENNIS Entrée RCB + Vidéo Informatique : Idéal Pour 1490 Frs

- Priorité pour le SAV

VOUS OFFRE

SON CONTRAT BLEU (Généralement réservé aux Professionnels) Pour tout achat de configuration: - Assistance HOT LINE par Numéro Vert - Prêt de Matériel en remplacement si la réparation nécessite plus de 3 jours ouvrables. - Tarif préférentiel sur les achats futurs

- Gratuité des installations et test des périphériques - Réinstallation et formatage de votre disque dur.

CDA1200 CDACD-ROM Lecteur Dour A1200 - NC externe 1990 Frs

LES CONFIGURATIONS MAD

Premiers pas Vidéo

AMIGA 1200 2490 F **GENLOCK PAL** 1890 F 590 F N°1 TITLER 4870 F Total: PRIX DE LA CONFIGURATION: 4290 F

Total Mémoire Vive: 2 Mo

Premiers pas Infographie

2490 F **AMIGA 1200** 4MO+Horloge et CO-Pro 2990 F True Paint 990 F Total: 6470 F PRIX DE LA CONFIGURATION: 5690 F

Total Mémoire Vive: 6Mo

Option Disque Dur

Nos Disques Durs sont formatés et installés avec le WB 3.0 et Excellence! 2.0 (Traitement de Texte avec dictionnaire) Autres capacités, nous consulter

Avec une Config MAD

Acheté séparément 80 Mo 1990 Frs 120 Mo 2390 Frs

80 Mo 2190 Frs 120 Mo 2690 Frs

AMIGA 4000 / 30 + disque dur 250 Mo : 9990 Frs TTC

PERIPHERIQUES A1200

	990 F
	1590 F
Extension DKB 1200 Co-PRO+1Mo:	
	2590 F
	4290 F
	1490 F
GVP A1230 4 Mo :	5290 F

PERIPHERIOUES AMIGA

Scanner 16 gris et Ham :	3190 F
Lecteur 3.5 DD CUMANA :	540 F
Epson GT 6500 (24 bits) :	8990 F
	NC
Tablette Summagraphics A4 :	4290 F
Alimentation A500/600/1200 :	450 F
Megachip (2Mo chip A2000/A500):	
DKB 3128 (A3000/4000) 0Ko :	-2990 F

INFOGRAPHIE ET P.A.O.

True Paint DPaint IV AGA Art Depart. Pro 2.3 Excellence 3.0 PPage 4.0 (US)	: 590 Frs : 1590 Frs	Morph + Vista Pro 3.0 Final Copy Français Page Setter 3.0	690 Frs
Karafonts			790 Frs

1110514011				
Interface MIDI	: 525 Frs			990 Fr
Bars&Pipes Pro 1	J F : 2490 Frs	 Bars&Pipes Pro 2 Us 	:	3200 Frs
Bars&Pipes Junio	or Fr: 990 Frs	Modules B&P		440 Frs
Deluxe Music 2.0	990 Frs	SuperJam! 1.1		990 Frs

DEVELOPPEMENT

SAS Lattice 6.5(+C++):	2990 Frs	DevPac 3.0		790 Frs
		Quarterback + 7		790 Frs
Amos Professional	: 790 Frs 🌣	Disk Master 2.0	11	420 Frs
CECI N'EST QU'I	UN COND	ENSÉ! CONS	ULTE	z-NOUS
POUR TÖÜS '	VOS BESC	OINS INFORM	/IATIO	UES

S.A.V. MAD

Nous réparons 95% des Micros
en 48 heures ouvrahles.
Clients province: 48 heures
+ délais transport.
Devis sur demande.

LE CREDIT MAD

Le Credit traditionnel (Libre) 3 fois sans frais pour 1500 F et + 4 fois sans frais pour 4000 F et + Fournir : Fiche de salaire, RIB, quittance EDF et carte ID Accord unmédiat.

PROMO DISQUE DUR
IDE pour A2000
80 MEGA
120 MEGA
NOUS CONSULTER

2

CR 01

₽

Métro: Notre Dame de Lorette



Depuis 1988, Mad est exclusivement au service des utilisateurs Amiga, et offre une qualité de service jamais démentie.

42, rue Lamartine **75009 Paris**

(33) 1 48 78 11 65

FAX (33) 1 42 80 66 49

BON DE COMMANDE à découper ou recopier à retourner à MAD, 42 rue Lamartine 75009 PARIS

NOM :..... ADRESSE : Je désire commander les produits suivants : ..au prix de :

Signature : CD32 frais d'expédition 110 Frs ou port dû. Envoi express sous 48 heures pour tout produit en stock

Titus nous avait déjà proposé un jeu mettant en scène les Blues Brothers. Les deux héros cravatés sont à nouveaux lancés dans un tout nouveau jeu de plates-formes encore plus amusant que son prédécesseur.

ake et Elwood, les deux héros du film "The Blues Brothers", sont maintenant sérieusement habitués au monde du jeu micro. Ce nouveau soft qui porte leur nom est, ne vous y méprenez pas, totalement différent du premier épisode, bien qu'il s'agisse également d'un jeu de platesformes. Innovation importante: il est maintenant possible de jouer à deux simultanément.



Sur Amiga, les scrollings sont d'une rapidité et d'une fluidité tout à

fait étonnante.

- Le mode "deux joueurs" apporte un très gros plus au jeu; tout en collaborant, les deux personnages font la course aux points et aux bonus.
- Sur PC, il est tout de même vivement conseillé d'utiliser un PC rapide, au moins un

LE CONCERT DU SIECLE

Costards noirs, chemises blanches, cravates fines et lunettes de soleil, Jake et Elwood affichent un look remis à la mode récemment par l'excellent film "Réservoir Dogs". Histoire de se détendre avant le concert qu'ils donnent le soir même à Chicago, les deux musiciens décident d'aller boire des coups dans un bar. Il n'y a approximativement que cela de valable dans la vie. Au fond de la salle, un superbe juke-box attire nos deux fans de musique. Une pièce à la main, ils s'approchent, et paf! Par une magie indéfinissable, ils se font happer par l'engin qui les balance en des lieux étranges. Commence alors une course contre la montre, durant laquelle les Blues Brothers devront se battre contre des ennemis tous plus tarés et loufoques les uns que les autres. Nos deux héros ont peu de temps, ils doivent à tout prix rejoindre la salle de concert de Chicago, avant la tombée de la nuit. Sinon le concert du siècle n'aura ja-

Un jeu de plates-formes classique, The Blues Brothers JukeBox Adven-



Certains niveaux affichent même des décors en avant-plan, avec beaucoup d'ouvertures pour que vous puissiez voir l'action (sur Ámiga unique ment). L'effet est excellent,

ture va vous balancer dans une trentaine de niveaux bourrés de monstres, que vous devrez traverser le plus rapidement possible,

afin d'atteindre la sortie qui mène au niveau suivant et avant que le chrono ne soit tombé à zéro. Le personnage dirigé par le joueur-ou

Moins joyeux que les niveaux qui se déroulent en pleine campagne, vous devrez zoner au fin fond des égouts de la ville. Selon le niveau de difficul-té du niveau, les boules tournantes sont plus ou moins rapides.



BRUITAGE 15 GRAPHISME 15

MUSIQUE 12

ANIMATION 15

MANIABILITÉ 15 DURÉE DE VIE 15 ORIGINALITÉ 12





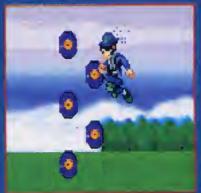
les personnages, puisqu'il est possible de jouer à deux simultanément-, peuvent sauter et envoyer des disques sur leurs adversaires pour les éliminer. Les munitions sont malheureusement limitées, et vous devrez refaire votre stock en permanence, en ramassant les galettes vinyles qui traînent un peu partout dans les niveaux. De galère en galère, Jake et Elwood évolueront dans des décors de quatre types différents : en pleine nature, au milieu des insectes, des arbres et des collines ; dans des entrepôts remplis de caisses; dans des couloirs de prison ou bien au fond des égouts. Pour chaque type de monde, les graphismes sont bien sûr catactéristiques, aussi bien ceux des décors que des sprites. Le jeu étant composé d'une trentaine de niveaux, les éléments graphiques sont agencés à chaque fois différemment pour apporter la variété nécessaire et éviter l'ennui et

la monotonie. Il est difficile de traverser les niveaux -de plus en plus vastes-, sans en prendre plein la tronche. Le moindre contact avec un ennemi vous fait perdre un cran d'énergie, et il y en a quatre dans une vie. Vous pouvez surveiller l'état de santé de votre personnage, en jetant un œil au tableau de bord affiché en bas de l'écran. De temps en temps, au hasard de vos sauts et rebonds, vous trouverez des petits cœurs qui vous redonnent un peu d'énergie, ou des gros qui refont le plein de santé de votre personnage. Tout un tas d'autres bonus sont disséminés un peu partout. Outre les disques et les cœurs : des mini juke-box qui rendent invincible pendant quelques secondes, des sabliers qui rajoutent de précieuses secondes au temps qui vous est accordé pour finir le niveau en cours, des vies supplémentaires ou encore des gâteaux qui transforment les Blues Brothers en Super Blues Brothers. Dans cet état, nos héros sautent plus haut, vont plus vite et peuvent se faire toucher une fois sans perdre d'énergie. Par contre le pouvoir s'arrête alors automatiquement.

En laissant le bouton de tir enfoncé plus longtemps, vous enverrez des disques capables de foudroyer vos ennemis en un seul coup.



Jake et Elwood sont, heureusement pour vous, capables de bien des tours. Sauter, tirer, se porter mutuellement à bout de bras et autres feintes incroyables.



Les disques qui font office de munitions.



Le sablier vous offre quelques secondes de répit.



La note de musique permet de redémarrer d'ici, si vous perdez plus tard.



Le gâteau transforme les Blues Brothers en Super Blues Brothers.



Elwood tire un super disque, plus puissant, sur un ennemi.



Les deux joueurs peuvent s'entraider.

BRUITAGE --

MUSIQUE --

ANIMATION 18

MANIABILITÉ 17 DURÉE DE VIE 15 ORIGINALITÉ 12

UNE REUSSITE TECHNIQUE INDENIABLE

Entrons maintenant dans le monde bourre-choux des termes techniques, et séparons les critiques des deux versions car, technologie des machines oblige, elles sont légèrement différentes.

Sur Amiga, c'est le grand déballage : scrollings fluides et rapides en avant-plan, image fixe en arrière, chaque image disposant de ses propres couleurs, on se retrouve avec un jeu joyeusement lumineux. Les animations des personnages sont rapides, le tout tournant carrément en 50 images par seconde. On ne peut pas faire plus fluide. Histoire d'agrémenter ça encore un peu plus, des dégradés de couleurs sont installés tout au fond de l'image. Sur PC, les graphismes sont également très colorés, encore plus, même puisqu'il s'agit d'images VGA 256 couleurs.

Par contre, les scrollings sont beaucoup moins fluides. Il faut dire qu'il est beaucoup plus difficile d'animer un scrolling sur cette bécane, surtout quand il s'agit d'un différentiel : une image fixe, qui installe l'ambiance du niveau, se trouve en effet derrière l'action. Les graphismes, sur les deux bécanes, sont très réussis, ainsi que les animations des personnages. Les bruitages également, même si la version Amiga que nous avons eue entre les mains pour le test, ne contenait pas tous les sons, ce qui explique l'absence de note dans les rubriques "Musiques" et "Bruitages". Les échantillons que nous avons pu entendre, laissent supposer une très bonne qualité, tout de

UN MODE "DEUX JOUEURS SIMUL-TANES" EXCELLENT

Mais l'ingrédient le plus excitant

mode "deux joueurs simultanés". Chaque joueur dirige le personnage de son choix, Jake ou Elwood, et aide son collègue à traverser les niveaux. Les deux personnages interagissent réellement entre eux. ils se rentrent dedans, se poussent, se passent des disques si l'un des deux n'a plus de stock, ou se montent sur les épaules. Le joueur du dessous peut alors cavaler,

transportant l'autre joyeusement, imitant les plus beaux poneys suisses-allemands, ou alors jeter son collègue au loin. Utile pour passer plus facilement certaines difficultés. En bas de l'écran, chaque joueur dispose de son propre tableau de bord pour savoir exactement, en un coup d'œil, où il en est avec son niveau d'énergie et son stock de disques.

Au fin fond d'une prison immense, armé de disques, Elwood se démène pour récupérer un maxi-

mum de bonus.

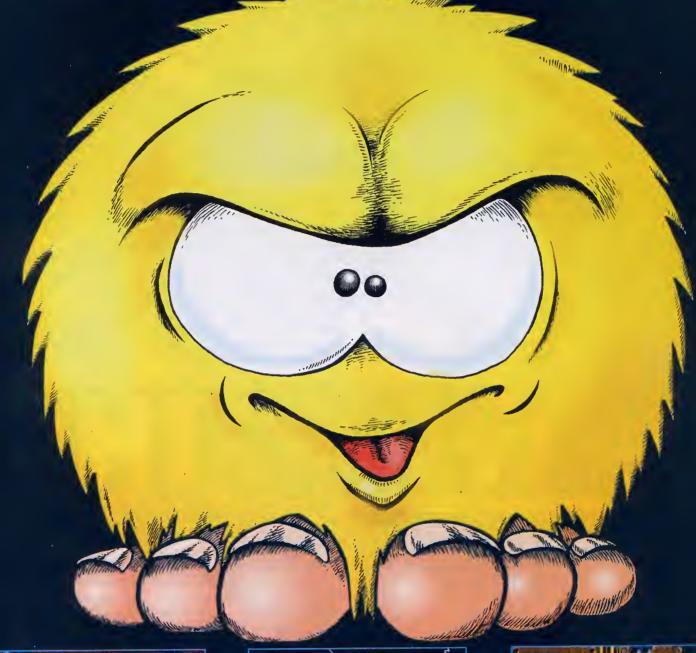
Cette nouvelle version entièrement revisitée de Blues Brothers vaut vraiment le détour, et promet de longues heures de jeu, où vous ne manquerez pas de vous cogner la tête contre les murs tant l'action devient stressante et difficile ni-

veau après niveau.

du jeu est sans aucun doute le DECORS DIFFE



fury of the furries





Distribué par



MINDSCAPE



Disponible sur PC AMIGA CD 32



Édité par



Génial! Les Tinies sont enfin de retour parmi nous! Après vous avoir pris la tête dans Tiny Skweeks, ils vont vous mettre les nerfs en pelote sur plus de 100 niveaux! Bonne chance!

out comme les poneys, les Tinies sont de petites créatures tout à fait charmantes. Leur forme ronde et leur épaisse fourrure leur procurent une grande résistance aux intempéries, et une stabilité sans précédent. Ainsi peuvent-ils courir, sauter, rouler, rebondir sans le moindre dommage, et se transformer comme bon leur semble en quatre races de Tinies différentes,

été renversé par l'infâme Tyniasse, un être abject aux poils gras et puants (un peu comme un poney mal lavé). Mais le plus embêtant, c'est que cette sale raclure détient l'infernale machine à transformer les Tinies, et ne s'est pas privé pour changer plus de la moitié des habitants de la planète en de redoutables Tinies malintentionnés, Pour rétablir l'ordre, vous n'avez pas d'autre choix que de diriger une

L'île des Tinies ne comporte pas moins de dix mondes composés eux-mêm

dix niveaux de difficulté progressive. Une sauvegarde par code automati vous évitera de tout reprendre depuis le début.

gressive, avec de nombreux cas typiques. Par exemple, vous devrez sélectionner le Tiny vert pour vous accrocher, le rouge pour creuser, le jaune pour tirer ou encore le bleu pour nager. Comme vous pouvez vous en douter, vous ne pourrez pas vous transformer à volonté, et devrez respecter les restrictions imposées au départ. C'est exactement le même principe que Morph (déjà testé), à la différence près qu'il

pas près d'en voir le bout (à moins que vous ne soyez un véritable dieu).

UNE ANIMATION AU POIL

Malgré la petite taille des sprites, l'animation reste un modèle du genre, avec un nombre de détails impressionnants. On se demande

AMIGA 500/600/1200

ce qui leur permet, soit dit en passant, de se sortir de plus d'un mauvais pas. Et croyez-moi, les mauvais pas, ce n'est pas ce qui manque...

LE MONDE A L'ENVERS

Revenues sur leur planète après un long voyage, un très long voyage, un groupe de Tinies découvre que pendant leur absence, le roi Tiny a boule de poils sur la totalité des cent niveaux que comporte le jeu. Autant vous dire que la tâche est rude et que vous allez devoir déployer une pléiade de ruses et de réflexes pour mener à bien votre mission.

Pour vous familiariser avec l'utilisation de vos quatre états (rouge, jaune, vert et bleu), les premiers niveaux sont d'une difficulté très pron'existe pas un nombre limite de transformations. Dans les stages plus avancés, vous pourrez même échanger une couleur contre une autre, en passant à travers les portes magiques. Basé essentiellement sur le réflexe, Fury mettra également votre cerveau à rude épreuve. Certains tableaux tiennent plus du casse-tête chinois que du jeu de plates-formes, et vous n'êtes

comment les graphistes parviennent à faire autant de choses avec d'aussi petits points (je sais, j'ai déjà dit ça le mois dernier pour le test PC, mais j'ai rien trouvé d'autre). Les mimigues de chaque Tiny sont super drôles, avec plein de gags partout. Bref, c'est vraiment génial, Il n'en est malheureusement pas de même en ce qui concerne les graphismes. La plupart des tableaux sont très dépouillés, avec relativement peu de couleurs et des teintes



BRUITAGE 17 MUSIQUE 18

ANIMATION 18

MANIABILITÉ 18 DURÉE DE VIE 17



▲ L'animation des petits Tinies est absolument charmante avec tout plein de détails.

▲ Le grand nombre de niveaux avec sauvegarde automatique promet de longues heures d'amusement.

▲ La maniabilité est irréprochable.

▲ Le soft s'installe sur disque dur.

▼ Les décors sont quelquefois "limite", avec des arrières-plans répétitifs.

V Le deuxième lecteur de disquette n'est pas géré.

Vous pouvez prendre quatre états différents, chaque état vous donnant des pouvoirs spécifiques. Mais tout n'est pas si simple. Vous ne pourrez vous transformer, que si l'on vous y autorise, et les portes magiques vous octroient ou vous rajoutent des pouvoirs suivant le sens de passage. A vous de calculer à l'avance le résultat de vos multiples passages.

parfois étranges. Pas question non plus de scrolling de la mort sur trois milliards de plans... Mais ce n'est finalement pas bien grave, et cela n'enlève rien à l'intérêt général du produit.

Pour les plus anciens d'entre vous, Fury of the Furries me fait beaucoup penser à Rick Dangerous, en plus complet bien sûr. L'action est soutenue par une musique d'enfer, et les bruitages, bien qu'assez peu nombreux, restent d'une qualité tout à fait acceptable.

Sans être révolutionnaire, cette nouvelle aventure des Tinies est donc une grande réussite, et les amateurs de Lemmings, Morph ou autre Tomato Games, y trouveront un très grand soft, à la difficulté particulièrement bien dosée. Un futur Hit, sans l'ombre d'un doute...

LORD CASQUE JAUNE

Le jeu comporte un paquet d'écrans bonus, qu'il vous faudra découvrir tout au long de votre progression.







Vous devrez sans cesse faire preuve de ruse et de rapidité. Dans ce tableau, il vous faudra transvaser l'eau d'un côté ou de l'autre, sans oublier de vous transformer suffisamment rapidement pour ne pas vous laisser submerger.



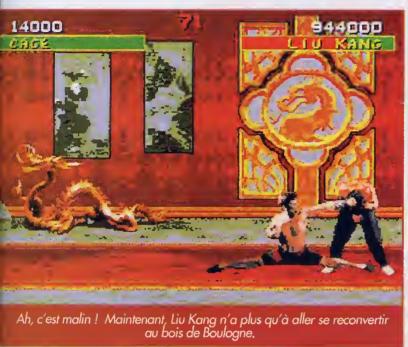




Plus vous évoluerez dans les niveaux, et plus les pièges seront nombreux. Tel en témoigne ce ventilateur essayant de vous projeter sous des blocs de pierres instables.



Le plus sanglant, le plus spectaculaire des jeux de combat arrive enfin sur Amiga. Verdict? Le meilleur soft de castagne sur cette bécane.



écidément, on peut légitimement se demander où s'arrêtera la surenchère qui sévit depuis quelques mois dans le domaine des logiciels de combat en face-à-face. Après le succès phénoménal connu par Street Fighter 2, à peu près tout le monde s'est mis à développer furieusement des ribambelles de clones,

MORTAL KOMBAT : LA RECETTE

Mais comment, dans cette deuxième phase, arriver à se démarquer du lot, de plus en plus conséquent ? La réponse, pour ce qui concerne Mortal Kombat, a consisté en un patchwork de diverses techniques déjà employées dans plusieurs logiciels, et rassemblées pour la circonstance. C'est ainsi que Mortal Kombat exploite des sprites de personnages entièrement digitalisés, les séquences ayant été au préalable

tournées par des acteurs experts en arts martiaux (comme pour Pitfighter). Les deux adversaires se faisant face, sont d'une taille avoisinant la moitié de l'écran et possèdent des coups spécifiques (comme dans Street Fighter 2), le tout étant saupoudré d'hectolitres d'hémoglobine bien fraîche (les exemples sont légion). Chaque personnage possède en plus de ses coups spéciaux (voir encadré), un coup de grâce magistral qui achève l'adversaire de manière très spectaculaire. De la décapitation à main nue (on voit alors la tête dégoulinante de sang à laquelle reste accrochée la colonne vertébrale qui se balance doucement) au "baiser de la mort" qui embrase vif votre vis-à-vis, il y a là de quoi réjouir les plus pervers d'entre vous. Résultat, en un rien de temps, dans les salles d'arcades, Mortal Kombat est devenu LA nouvelle référence, le soft incontournable, que tout individu se doit de connaître sous peine de passer pour un ahuri en société.



C'est donc avec une grande joie, qu'une bonne partie des possesseurs d'Amiga (vous savez, ceux qui ont les yeux injectés de sang, la bave aux lèvres et l'instinct meurtrier) apprendront l'adaptation de ce hit sur ces der-

MORTAL KOMBAT : L'HISTOIRE

L'action prend place sur une île détenue par un viel homme fabuleusement riche, du nom de Shang Tsung. Chaque année, ce dernier

organise un tournoi rassemblant les champions du monde entier, qui se mesurent dans des combats à mort (d'où le titre). Le champion en titre, un être hybride mi-homme, mi-dragon détient le titre depuis maintenant 500 ans, autant vous dire que ce n'est pas une

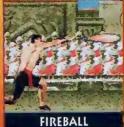
mauviette. En réalité, Goro (c'est son nom) sert les sombres desseins de Shang Tsung en l'approvision nant avec les âmes des malheureux challengers, constituant l'énergie vitale du vieillard et lui assurant ainsi une vie éternelle. Mais cette

GRAPHISME 12 BRUITAGE 15 MUSIQUE 14 ANIMATION 17 MANIABILITÉ 16 DURÉE DE VIE 15 ORIGINALITÉ 14

SPÉCIAL "MORTALPANDANSLATRONCHE"



les films de karaté, Jahnny Cage a aujourd'hui l'accasian de mettre ses connaissances théariaues en pra-JHONNY CAGE

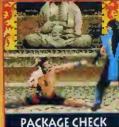


Ben avi, la banne vieille baule de feu d'AD&D est tout no turellement présente, taute prête à aller griller jayeuse ment vas adversaires.



au à cantrer en raisan de la rapidité avec laquelle il s'effectue, ce caup de pied faudrayant va en envayer plus d'un au tapis.

Tres difficile à parer







Sans fai ni lai, Kana est un membre des Black Dragans, mafia iapanaise. Fuyant es services secrets amèricains, il a abouti par hasard sur cette île.



Ce caup lui permet de se rauler en baule, en l'air (?) avant de traverser taut l'écran en pleiле baurre, balayant taut sur san passage.



Même si elle est parée par l'adversaire, cette arme taurnayante lui infli gera plus de dégâts que n'imparte lequel des autres caups. A éviter impérativement!



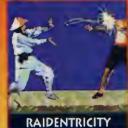
Dans la vie, Raiden foit dieu du tannerre, taut simplement. Paur 'accasian, il a revêtu l'apparence d'un être humain, mais il reste redavtable.



Equivalent ou "cannanball" de Kana, ce caup permet à san passesseur de balayer taut l'écran, à grande vitesse.



Hap, d'un caup, Raiden se déma térialise d'un câté paur réapparaître de l'autre, ce qui a le dan de dérauter ses adver-



A quai ça servirait d'être le dieu du tannerre si an ne pauvait pas balancer des éclairs sur ses adversaires? L'arme ultime anti-Claude Français.



Digne successeur du "petit dragan" Bruce Lee, Liv Kana passède des caups ressemblant begucaup à ceux de san illustre (et regretté) prédécesseur.

Nan seulement

Scarpian estun ninja

dans la plus pure



Très spectaculaire, Liu Kang effectue un band phénaménal et traverse taut 'écran avant d'atterrir le pied dans la paire de san adversaire. Aïe !



Exactement identique à celle de Jahnny Cage, Questian metaphysique cruciale: paurquai?



traditian des "vas-y que je t'assassine" mais en plus il est déjà mart et hante es rings saus la SCORPION farme d'un spectre



Scorpian balance sa flèche devant lui, et dès que l'adversaire est harpanné, il tire sur la carde en criant viens ici, tai !" paur ramener le malheureux et lui danner le caup de san chaix



Très pratique larsque vatre adversaire est à autre baut de l'écran, ce caup vaus permet saudainement de fuir par un bard paur réapparaître de l'autre câté et de lui osséner un caup de paing dans le das.



Ou "camment faire deux persannages d'un seul sprite Rassurez-vaus, il passède taut de même des caups dif férents de ceux de san sasie, Scarpian



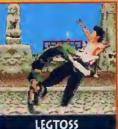
Vatre ennemi, tauché par ce rayan, gèle sur place et s'immabilise, atten dont tranquillement que vous veniez lui latter la tranche.



Un caup de pied glissant parté aux jambes. Mais., je l'ai recannu, c'est le fameux caup de Zaal!



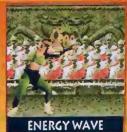
Agent des farces spéciales, Sanya est arrivée sur l'île à la oaursuite de Kana. Camme elle avait ustement cing miiutes de libres, elle a décidé de participer au taurnai.



Essayez, camme Sanya, de basculer sur les mains et d'attraper un adversaire entre vas jambes, puis de le saulever paur le prajeter de autre câté. Essayez, paur vair!



Très utile cantre les adversaires énervants qui n'arrêtent pas de sauter partaut, ce caup vaus permet de les happer en l'air et de les calmer paur de ban



Une vaque d'èner gie gui s'en va explaser sur l'adversaire. En plus, ça peut servir paur amuser les enfants, la nuit, en faisant des feux d'artifice.

année, ces données se voient bouleversées avec l'arrivée sur l'île de sept combattants hors du commun. Il y a là une star de film de karaté, un yakuza à moitié androïde, un

dieu du tonnerre (si !), un moine shaolin, deux ninjas (dont un spectral) et un agent des forces spéciales ricaines. Ouf ! Manifestement, le choix des concepteurs du jeu ne s'est pas porté sur le réalisme, mais qu'importe.

MORTAL KOMBAT : LA RÉALISATION

Vous allez prendre en main la destinée de l'un de ces champions, pour tenter de l'amener jusqu'à la victoire finale après avoir défait tous ses concurrents. Le chemin sera long, car après avoir vaincu les six autres personnages un par un, il vous faudra les affronter à nouveau deux par deux, combat au terme duquel



La qualité
de l'animation rend la
jouabilité
optimale.
Le nombre
de coups
possibles

est assez conséquent.

Les cinq niveaux de difficulté
rendent le jeu accessible à

tous.

Les graphismes sont un peu ratés, nettement moins beaux que ceux de Body Blows ou SF2 (pour tout dire, ils sont équivalents à ceux de la version Megadrive, pouah!).

 Le nombre de décors est trop restreint, c'est un peu dommage.



avoir vu arriver une version PC absolument époustouflante, comme nous le confirmait Seb dans le précédent numéro de Joystick, on pouvait craindre que cette adaptation supporte mal la comparaison. C'est à la fois exact et inexact, les programmeurs de Mortal Kombat ayant sacrifié le superflu pour faire place à l'essentiel. En clair, cela veut dire que l'on est un peu déçu de prime abord, lorsque l'on découvre le jeu, par la qualité des graphismes. En effet, les digits des personnages, ainsi que les décors, ont manifestement été "rippés" directement depuis la version PC. Les palettes de couleurs des deux machines accusant un écart certain, cela se ressent un peu sur Amiga, les graphismes laissant comme une impression de fouillis et de tramage excessif. Il est certain que le soft aurait gagné à être davantage retravaillé par de bons graphistes, pour son passage sur Amiga, Cependant, cela reste acceptable, d'autant plus que l'on se rend compte, dès la première partie, que les atouts de Mortal Kombat résident ailleurs. Le faible nombre de couleurs utilisées a certainement permis de gagner beaucoup de temps machine, car l'animation est, elle, excellente. Malgré la taille des sprites, ces derniers se déplacent avec une légèreté digne de Jean-Claude Vandamme, et surtout à grande vitesse. Street Fighter 2 était un peu décevant à cet égard, il fallait posséder un



sa pleine mesure. Ici, point du tout : pour avoir testé le jeu sur les deux machines, je puis vous assurer que la vitesse est identique, que l'on soit sur A500 ou A1200, seule la fluidité varie un peu. Bref, tout va bien du côté de l'animation et de la jouabilité, condition sine qua non de la réussite pour un jeu de ce type. La musique, à base de sonorités asiatiques chtoing-chtoing, est réussie, mais devient assez rapidement pénible. Heureusement, il est possible à tout moment de la désactiver, option qu'apprécieront les mélomanes. Les bruitages sont, eux aussi, excellents, composés d'ahanements divers ainsi que de voix digitalisées. C'est sûr, ces dernières ne sont pas d'une clarté cristalline, mais on arrive tout de même à comprendre ce qu'elles disent.

MORTAL KOMBAT :

En voilà un jeu qu'il est chouette, or Mortal Kombat! Plus rapide que SF2, plus complet que Body Blows le soft devrait se placer en bonne position dans les mois qui von suivre et figurer comme l'un det tous meilleurs softs du genre, sinor le meilleur. C'est bien simple, je ne suis pas parvenu à me mettre au clavier avant d'avoir été jusqu'au bout et battu Shang Tsung, et rien que d'en parler, j'ai envie d'y retourner. C'est tout de même un gage de qualité, non?

Pink

L'un des coups les plus spectaculaires, commun à tous les personnages, l'uppercut fait jaillir le sang.





Rage Software remet le couvert avec une version Atari ST de Striker 2.

Malgré l'apposition du nom d'Eric Cantona sur le logiciel, ce dernier ne se montre pas à la hauteur de ses concurrents.

tionner le type de terrain (sec. mouillé...), le positionnement des équipes (4-4-2, 5-3-2...), ainsi que la durée du match. Validez-moi tout cela et... c'est parti! Dès les premières minutes, on est tout de suite dans le bain grâce à une simplicité d'utilisation exemplaire. La balle "colle" au pied des joueurs, afin que vous puissiez prendre la direction que vous voulez, sans la perdre. Une pression sur le bouton déclenche un tir dans la direction empruntée, un léger effet pouvant être imprimé au ballon, dès le départ de celui-ci. Cette même pression vous fait tackler si vous ne possédez pas la sphère de cuir, ou sauter pour effectuer une tête si la balle est en l'air. Et voilà, c'est tout pour les commandes ; il est impossible de doser le tir ou de faire une petite passe, ce qui me paraît tout de même un peu simpliste. De plus,

bon nombre d'options ont disparu lors du passage sur ST. Pourquoi avoir enlevé le "kit design" qui permettait de modifier les tenues de toutes les équipes ? Pourquoi les joueurs n'ont-ils plus de nom ni de caractéristiques techniques, éditables elles aussi? Pourquoi, enfin, les joueurs n'effectuent-ils plus de pirouette pour manifester leur joie après avoir inscrit un but ? Seule l'option "ralenti" demeure présente. Par son biais, vous pouvez, à tout moment, voir et revoir vos plus belles action, à diverses vitesses. Eric Cantona Striker 2 est done assez

décevant sur ST, idéal pour improviser un tournoi entre amis, car il est si simple que n'importe qui peut y jouer au bout d'une minute, mais loin, très loin de la richesse de ses concurrents. Et je ne dis pas cela parce que la France est éliminée de

la Coupe du Monde.

Pinky





o détourner en corner 002: Vous avez à votre disposition 64 équipes inter-nationales parmi les plus cotées, et bien des rencontres en perspective !

ela doit faire chaud au coeur des possesseurs d'Atari ST, de voir que tout le monde ne les a pas oubliés. En effet, Rage a pensé à eux en concoctant cet Eric Cantona Striker 2, pour leur bécane. Mais attention cependant, car la simulation de foot est un domaine où s'exerce une vive concurrence, n'oublions pas que Sensible Soccer ou Kick Off 2 sont également disponibles.

Pour se démarquer de ces derniers, Striker2 a décidé de jouer résolument la carte de l'arcade pure et dure. Aussi, la vue proposée est-elle



- de l'anima-
- des commandes. La vue 3D rela-
- nale sur ST. ▼ Le simplisme des commandes.
- ▼ Le peu d'options disponibles. Le but marqué par Kostadinov à la 90e minute.

en 3D, légèrement en hauteur derrière le joueur en possession du ballon. L'animation est de très bonne qualité, d'une rapidité surprenante sur cette machine, les joueurs courent partout, vifs comme des poneys, et le scrolling multidirectionnel remplit parfaitement sa fonction. Vous pouvez, avant de démarrer une partie, sélec-

PLESEN BUT

Beaucoup de monde d'ans la surface sur ce corner italien, gare, le danger rôde!

BRUITAGE 12

MUSIQUE --

ANIMATION 16 M MANIABILITÉ 16 M

DURÉE DE VIE 12 ORIGINALITÉ 14

JPF Import

vous présente la



CRASH'N BURN

et

1 CD de Démo

Distributeur Panasonic 3DO

Distributeur ELECTRONIC ARTS

Worldwide export welcome



(1) 46.24.33.19

Ouvert de 10 h à 19 h 30

Exportations tous pays

PRIX IMBATTABLES

sur les lecteurs double vitesse CD ROM MITSUMI ainsi que le nouveau PANASONIC (garantie 1 an).

Possibilité de pose express

Les meilleurs rapports qualité-prix du marché!

TITRES CD ROM

N'hésitez pas à nous appeler pour toutes les nouveautés import ou françaises à des prix discount

JAGUAR DISPO!

- → CHECKERED FLAG
- → ALIENS VS
- → PREDATORS
- → CRESCENT GALAXY
- → RAIDEN
- → TEMPEST 2000
- → TINY TOONS...

AMIGA CD32



2ème JOYPAD DISPO avec nombreux jeux

Appelez-nous!

PASSEZ VOS COMMANDES EXPRESS PAR TELEPHONE OU FAX

REGLEMENT
CHEQUE,
MANDAT
CONTRE

REMBOURSEMENT
CARTE BLEUE

Nombreux jeux 3DO

- en stock
- → Dragon's Lair
- → Shock Wave
- → Total Eclipse
- → Oceans Below
- → Stellar Fire
- → Mad Dog Mac Cree
- → John Madden Football
- → Road Rash
- → Escape Monster Manor
- → Out of this World
- → Super Wing Commander
- → Virtual Boxing...

PLANNING

- → 7th GUEST 2
- → CRIME PATROL
- → DEMOLITION MAN
- → JURASSIC PARK
- → MICROCOSM
- → STAR TREK...

Tél.: (1) 46 24 33 19

JPF IMPORT

Fax: (1) 47 45 23 54

62 bis, avenue Charles de Gaulle - 92200 Neuilly s/Seine - Métro Sablons

Plus réaliste, plus complet sur AMIGA que Campaign, mais malheuresement pas plus beau

ampaign 2 vous propose de retracer les principaux conflits militaires des 50 dernières années, de la Seconde Guerre mondiale à la guerre du Golfe, en passant par la guerre de Corée, la guerre du Vietnam ou la guerre des Six Jours. Toutes les cartes des événements sont strictement fidèles à la réalité historique, ainsi que les compositions des armées des camps en conflit. Bref, une recherche très importante a été menée pour que les jeux contentent les puristes. En fait, il ne s'adresse qu'à eux, la réalisation technique étant très moyenne, elle aura du mal à contenter le grand public.

L'interface, pour ceux qui connaissent déjà le premier Campaign, a quelque peu été améliorée, notamment grâce à un système de pressepapier perfectionné, et le maniement est assez aisé une fois qu'on a assez bien assimilé le manuel. Notons au passage qu'il est rédigé en français, plutôt bien traduit, et que le jeu lui-même est entièrement dans notre belle langue.



▲ Le réalisme du jeu est très poussé. ▲ Tous les véhicules modernes sont pris en comp-

te, et les cartes du jeu correspondent à la réalité ainsi que le nombre d'unités impliquées dans les combats.

Les graphismes sont assez moyens, surtout quand on entre dans les phases en 3D. Heureusement, il n'est pas nécessaire de les utiliser pour jouer au jeu qui reste alors un wargame classique.

Tous les véhicules des armées modernes, plus de 150, sont maintenant intégrés au jeu, vous pourrez donc piloter des hélicoptères ou les tout derniers chars soviétiques les plus perfectionnés.

Le jeu a plusieurs niveaux de profondeur, vous pouvez l'aborder de facon stratégique, en ne déplaçant que des symboles sur des cartes, ou d'une façon plus arcade en pilotant directement les engins lorsqu'il y a contact entre les troupes. Et c'est là où le jeu devient très faible.

UNE RÉALISATION TECHNIQUE FAIBLARDE

Les phases en 3D sensées simuler les combats ne sont vraiment pas terribles: beaucoup trop simplistes graphiquemen, pas très jolies, et surtout très lentes par rapport à ce qu'on a eu l'habitude de voir dans les jeux récents. Dommage.

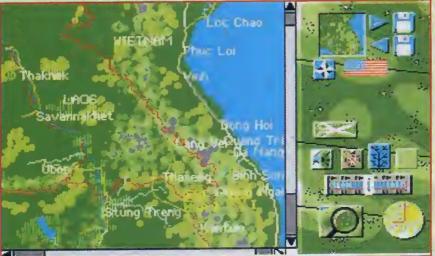
Campaign 2 ne s'adresse donc qu'aux fanas de wargames classiques : ceux-là prendront véritablement leur pied car le jeu est véritablement excellent.

EDITEU



Quand des unités entrent en contact le jeu passe alors en vue 3D. Domm que les graphismes soient si pauvres, et l'animation si lente





Vous pouvez décidez de jouer uniquement avec les cartes, en déplaçant les rec tangles qui symbolisent vos unités.



INTÊRET 18

ANIMATION 09 MANIABILITÉ 14

BRUITAGE 12 MUSIQUE --

DURÉE DE VIE 16

Nous tenons à votre disposition plus de 1000 autres références. Contactez-nous

I
JEUX PC
ALIEN BREED
ALDNE IN THE DARKS 360
BLOODSTONE 100
BLOODSTONE 199 BLUES BROTHERS JUKE BOX 239
CAMBAICAIO
CAMPAIGN2
CDW8AT CLASSICS2209
0RACULA
FELDS OF GLORY289
FLIGHT SIM5 VF
SCEN FS5 PARIS199
SCEN FS5 SAN FRANCISCO 199
FREDDY PARKHAS259
FUN RADIO4279 FURY OF THE FURIES259
FURY OF THE FURIES259
GENESIA229
GO8BLINS3329
HIRED GUNSNC IN EXTREMIS
INCA2359
INDY CAR299
INNOCENT
JACK THE RIPPERNC
KINGMAKER319
LANDS OF LORE299
LEISURE SUIT LARRY6 369
LEMMINGS XMAS119
LITIL DIVIL269
MASTER OF ORION369
MIGHT AND MAGIC5 VF289
MDRTAL KOMBAT299
NHL HOCKEY 289
0SCAR229
PLAYBOY DATE BOOKNC
POLICE OUEST4329
PRINCE OF PERSIA2239
OUEST FOR GLORY4329
RALLY GT
SAM & MAX329
SHADDW CASTER299
STREETFIGHTER2169
STRIKE OUAD309
STRDNGHOLD269
SU8WAR 2050269
SYNDICATE DATA DISK 159
TERMINATOR RAMPAGE289
TFX319
UMS COMPILATION369
WINTER OLYMPICSNC
WIZARDRY7329

ACCESSOIRES PC	,
H.P. SDUNDMATE 1 15	
JOYSTICK QF511	
JOYSTICK JOYS TOPSTAR 25	9
JOYSTICK JOYS COMMANDER 22	9
SOUNDBLASTER 2.0 Deluxe 69	9
SOUNDBLASTER PRO Deluxe 99	9
SOUNDBLASTER 16 ASP MCD 189	0
SOUNDEXPERT PRO DELUXE 118	Ō
SOURIS PC 3 boutons + tapis 11	9
ACTION REPLAY PRO52	
CD POM	

X WINGX WING + DATA 1+2

ACTION REPLAT PRO	
CD-ROM	
Lecteur Double Vitesse	XXX
360 CDMPIL	359
ADI8DU Educ	312
CHESS MASTER PRO	
DIGITAL LOVE	NC
DUNEGABRIEL KNIGHT	349
GABRIEL KNIGHT	389
GO88INS3 EYE OF THE BEHOLDER TRIL	389
EYE OF THE BEHOLDER TRIL	359
NCA 2	369
RON HELIX	359
JACK THE RIPPER	399
KYRANDIA	359
ABYRINTH OF TIME	369
AURA BOW2	279
EISURE SUIT LARRY6	
EMMINGS OH NO	
LORO OF RINGS	
LOST IN TIME	
MICRDCOSM	369
OSCAR	200
RETURN TO ZORK	339
SECRET WEAPON OF LUFT	339
SPORT BEST	
STARWAR CHESS	260
SUPER STRIKE COMMANDER	200
THE PATRICIAN	
WINTER OLYMPICS	308
WORLD OF XEEN	370
WONLD OF XEEN	

cremed. Commerce	nom
UTILITAIRES PC	
ASTRODOMUS(astrologie)	339
CIEL COMPTABILITE	
CIEL COMPTA LIBERALE	
CIEL PAIE	989
CIEL IMMOBILISATIONS	959
CIEL GESTION Commerciale	979
CIEL GESTION Associations	959
CIEL Rapproch. Bancaire	949
PC GLOBE 5.0	
PC CORPS HUMAIN	
PC UNIVERS	
OEMM 7.0	
NORTON COMMANDER 3.0	
NORTON SPEEDCACHE	
STACKER 3.1 DOS	
STACKER 3.1	939
ACCECCOIDED AC OT	-

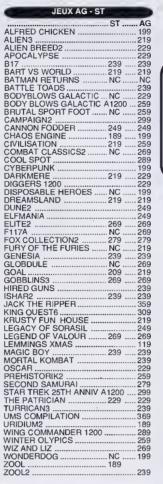
STACKER 3.1
ACCESSOIRES AG - ST
ACCESSOIRES AG - ST ST — AG ALIMENTATION A500/+/600 — 389 DISK DUR A1200, 80 M + NAP — 1589 CART. MKIII 2000 — 499 CART. MKIII 2000 — 499 CRAYON OPTIOUE A500/+ 299 DOUBLEUR DE BUS MKIII — 159 EXT. 1.5 Mo A500 + Horloge — 899 EXT. 1 Mo A500+ Horloge — 499 EXT. 1 Mo A500+ HORLOGE — 299 EXT. 512 KO A500 — HORLOGE — 299 EXT. 512 KO A500 + HORLOGE — 299 EXT. 512 KO A500+ HORLOGE — 299 EXT. 512 KO A500+ HORLOGE — 399 INTERFACE MIDI AMIGA — 199 INTERFACE MIDI AMIGA — 199 PACK VIDI 12RT — 2990 SOURIS GENIUS — 199 — 199 SOURIS GENIUS — 199 — 199 ADAPTATEUR 4 JOYSTICKS — 75 FOOT PEDAL — 149 — 149 KONIX SPEEDKING — 89 — 88 KONIX SPEEDKING — 109 — 109 MANTA RAY — 99 — 99 OUICKJOY SUPERBOARD 129 — 129 OUICKJOY MEGASTAR — 219 — 199 OUICKJOY TOPSTAR — 199 — 199 OUICK HOT YAGE 3" 5 — 39 — 39
AMIGA CD 32

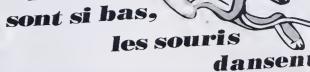
AMIGA CD 32	
ARABIAN NIGHT	119
CAPTIVE2	259
DEEP CORE	219
D-GENERATION	199
JAMES POND2/ROBOCOD	189
JOHN BARN'S FOOT	119
JURASSIC PARK	259
LABYRINTH OF TIME	189
LEMMINGS TRILOGY	NC
LOTUS TURBO TRILOGY	259
MICROCOSM	289
MORPH	189
PINBALL FANTASY	259
SENSIBLE SOCCER	
TROLLS	320
URIDIUM2	190
WHALE'S VOYAGE	220
ZOOL	210
200L	219
UTILITAIRES AG - ST	

ZOOL	***************************************			218
	UTILITAIF	RES AG -	ST	
			. ST	AG
BUDG	ET FAMILLE		199	199
COMP	TE CHEOUE		249	249
COPIE	UR A2000 S	YNC. EX	(PRES	S 399
COPIE	UR SYNC. E	EXPRESS	S	299
DELU)	(E MUSIC 2.	.0		779
DELU)	(E PAINT IV			699
DISCO	SCOPIE PR	0		349
	TORY OPUS			
	LENCE 3.0			
FUNC	OLOR			739
GFA B	ASIC 3.0			749
	MUSIC KIT			
HOME	OFFICE DE	LUXE		599
KINDV	/ORDS 3.0 .			439
MAXIP	LAN PLUS 4	1.0		399
PAINT	FR 3D			589

"Quand les prix

JEUX AG - ST . **A**G ALFRED CHICKEN ALIENS
ALIENS
ALIENS
ALIENS
APOCALYPSE
B17
239
BART VS WORLD
219
BATMAN RETURNS
NC
BATTLE TOADS
BODYBLOWS GALACTIC NC
BODY BLOWS GALACTIC A1200
BRUTAL SPORT FOOT
CAMPAIGN2
CANNON FODDER
249
CHAOS ENGINE
189
CIVILISATION
219 ALIEN3 219 219 . NC . 239 249 199 CHAOS ENGINE
CIVILISATION
COMBAT CLASSICS2
COOL SPOT
CYBERPUNK
DARKMERE 219 229 DIGGERS 1200 229 DISPOSABLE HEROES ... NC 199 219 DUNE2 ELFMANIA FOX COLLECTION2
FURY OF THE FURIES
GENESIA
GLOBDULE
GOAL
GOBBLINS3 NC 279 269 279 219 239 269 219 NC. 209 ... 269 HIRED GUNS .. HIRED GUNS
ISHAR2
ISHAR2
JACK THE RIPPER
KING OVEST6
KRUSTY FUN HOUSE
LEGACY OF SORASIL
LEGEND OF VALOUR
LEMMINGS XMAS
MAGIC ROY 239 239 ... 269 269 119 299





KIT CD PUISSANCE 163419

LECTEUR CD-ROM INTERNE PANASONIC (DOUBLE VITESSE, MULTI SESSION COMPATIBLE CD-PHOTO, CHARGEMENT PAR CADDY)

CARTE SOUND BLASTER 16

LOGICIELS UTILITAIRES

TEMPRA ACCESS+7TH GUEST+REBEL ASSAULT

	BUDGET	ST/	C / AMI	GA	
AG	- AMIGA	- ST -	ATARI -	PC - F	,

AG = AMIGA - ST = ATARI - PC = PC *** = AG, PC & ST
1ST DIVISION MANAGER (ST,AG) . 10 688 SUB ATTACK (AG, PC)

MONKEY ISLAND (PC,AG) OPERATION HARRIER (***) OPERATION STEALTH(***) PIRATES(***) POPULOUS(***) PRINCE OF PERSIA(***) PROJECT X(AG) OWAK (AG) RBI BASEBALL (AG) RICK DANGEROUS 2(***) R V F HONDA(AG, ST) SHADOWLANDS (***) SIMANT (PC,AG) STRIKE FLEET(***) TEAM SUZUKI(ST, PC) THE CYCLES(AG, PC) THE IMMORTAL(***) TURRICAN 2(AG, ST) ULTIMATE GOLF(AG, PC) UTOPIA (PC) WING COMMANDER (PC) WWF(***)	12: 12: 12: 12: 12: 13: 12: 13: 12: 13: 12: 13:
Attention risque de delais	

sur tous les budgets

IMPRIMANTES & DIVERS CANON BJ200 CANON BJ200 STAR LC100 CARTOUCHE BJ 200 RUBAN CITIZEN 120D RUBAN DMP 200/.../3160 RUBAN STAR LC10 COULEUR RUBAN STAR RAB DRIVER STAR LC10/LC200 FILTRE ECRAN 14" SUPPORT MONITEUR 14"... BOITIER BD 103L 100X3.5"... ETIOUETTES 3.5"x100 1550 ...199595959 ... 59 . 249 . 169 . 139 ... 79 ... 30

par 20 3" 1/2 DFHD 69 F 130 F 65 F 3" 1/2 DFDD 120 F 275 F



289

Virus Checker, Fontion Ralenti, Super Copie, Trainer Hyper Pulssant, Capture d'Ecran, Disk Monitor



Commandez par

ORDINATEUR

IMPRIMANTES + CONSOLES

UTILITAIRES + ACCESSOIRES

33.97.22.00

* MINITEL 3615 **JESSICO**

PORT

TOTAL



60 F

30 F

100 F

3 0

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

🔲 Je paie	e à réception e par carte	n au	facteu	ır +	27	2	lignes	ci-des	sous
carte bleue	date d'expiratio								

Į	carte bleue		1	1_1			1 1		11				
		date d'expiration									,		
I	NOM			PR	ENO	М							
l	N° ET RUE.												
j	VILLE	,,,,,,,,,,,,,,,,,,		C	ODE	PO	STAL				1		
ı	FAX : 93.	.97.07.00					S	GN	ATUR	E	ОВ	LIGA	TOIR

votre ordinateur :

DOM TOM + ETRANGER 60 F PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

votre téléphone :

Fight Sin Tooki

Après 3D Construction Kit, Domark continue dans la même lancée avec un créateur de simulateur de vol. Franchement, ça vous amuse de passer des heures à faire vos jeux au lieu d'en acheter un tout fait ?



choix, on pourra disposer de divers de tableaux de bord. Le vol est extrêmement fluide et rapide.



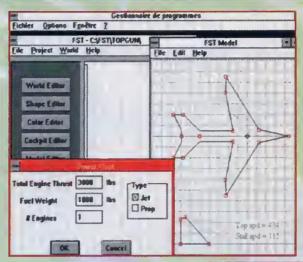
▲ L'animation des objets 3D est particulièrement fluide. ▲ Les outils de création sont puissants.

▲ La possibilité d'utiliser certains modules sous Windows est un bon point.

▼ Le logiciel est extrêmement complexe et peu ergonomique.
▼ Franchement, ça vous amuse de passer des heures à créer un paysage dans lequel vous volerez ?

ême si la finalité du produit n'est pas tout à fait la même que dans 3D Construction Kit, le principe de base demeure identique et par là même aussi, les reproches qu'on peut lui faire. Certes, créer soit même son propre logiciel est un phantasme courant chez les joueurs, mais franchement, si l'on pouvait se contenter d'employer un utilitaire quelconque pour arriver au même résultat que les pros qui programment en C et en assembleur, ça se saurait. Et puis franchement, quel plaisir de jouer à un jeu qu'on connaît par coeur pour l'avoir soit même élaboré? Il reste naturellement la possibilité de s'échanger les fichiers avec ses amis, mais comme d'ici que vous avez terminé un scénario de vol digne de ce nom, l'eau a le temps de couler sous les ponts... Au vu de la complexité du produit, on peut même imaginer que l'eau a largement le temps de faire fondre les ponts en question. C'est là que je me sens obligé de vous parler un peu du produit, les métaphores n'ayant qu'un temps. Comme les ponts, donc. En imaginant que vous souhaitiez vous adonner à la création du monde, il est indéniable que ce Toolkit propose un nombre impressionnant d'options. Le pro-

SUR PC • EDITEUR DOMARK



La création de l'appareil est l'un des modules les plus simples d'emploi, tant qu'on s'en tient à des formes simples.

Pour créer un objet 3D, on dispose d'un outil puissant, mais d'une complexité redoutable.

duit, qui tourne sous Windows, est articulé autour de 5 modules : World Database, 3D Shape, Color, Cockpit, Aerodynamic. Comme ceux d'entre vous qui ont quelques rudiments d'anglais peuvent s'en douter -m'enfin au cas où, j'insiste-, ces 5 modules permettent donc de créer ses terrains, ses objets 3D, ses palettes, ses tableaux de bord et ses avions. Sans rentrer dans le détail (la documentation fait près de 100 pages), la complexité du produit est hélas proportionnelle à sa puissance : pour créer ne serait-ce qu'un simple bout de décor dans lequel vous pourrez voler, il faudra passer de nombreuses heures, et ce pour un résultat graphique assez pauvre, bien que la chose tourne en SVGA (driver ou carte Vesa requise). Lorsque les objets et les décors sont prêts, vous pouvez attribuer à certains objets un chemin (Path) afin de les faire se déplacer. Si toutefois vous arrivez au bout de vos peines, vous pourrez ajouter des sons, et des combats aériens. Sachez que dans ce cas, l'adversaire sera géré automatiquement par le logiciel. Bref, à moins d'être un créateur d'univers frustré, vous pourrez vous passer aisément de ce logiciel. A noter que le produit final sera en français à l'écran. Moulinex



11021

En dépit de son nom, Flight Sim Toolkit n'est pas du tout destiné au sublime simulateur de vol de Microsoft dont le nom complet est Flight Simulator. Bref, si vous êtes passionné par FS5, ne tombez pas dans le piège et attendez la sortie de Designer.



ISME 14 🖟 BRUITAGE14 🥻 MUSIQUE -- 📕 ANIMATION 16 🥻 MANIABILITÉ 11 🖟 DURÉE DE VIE 16 🖟 ORIGINALITÉ 15

INDY CARING

"L'ANIMATION EST NETTEMENT PLUS RAPIDE QUE GRAND PRIX DE MICROPROSE, AVEC DES GRAPHISMES EN 3D TEXTURÉE DE MEILLEURE QUALITÉ QUE TOUS SES CONCURRENTS DIRECTS!" - GÉNÉRATION 4, NOVEMBRE 1993 (PAGE 36)

> "INCOMPARABLE... HALLUCINANT, GRANDIOSE, GÉANT, FABULEUX, D'ENFER!" - JOYSTICK, DÉCEMBRE 1993 (PAGE 111)

"INDYCAR... ÇA S'ANNONCE BIEN
COMME ÉTANT "LE MEILLEUR JEU DE
VOITURE DU MONDE" - JOYSTICK,
OCTOBRE 1993
(PAGE 58)

"LE COMANCHE DES SIMULATEURS DE
F1! ... AUSSI DÉTAILLÉ QUE F1 GRAND
PRIX, MAIS DEUX OÙ TROIS FOIS PLUS
RAPIDE, ÎNDYCAR RISQUE DE FAIRE
L'EFFET D'UNE BOMBE DANS LE DOMAINE
DES SIMULATIONS DE COURSES."
- TILT, JUILLET/AOÛT 1993

ELLEURE
RRENTS
MBRE
36)
NT,
X,
"
CHALLENGE

BID
US
AIRE
MAINE
RSES."
TT 1993
(PAGE 43)





PAPYRUS

DECOUVREZ LES PISTES DU FABULEUX CIRCUIT AMÉRICAIN INDYCAR: MICHIGAN INT'L, NAZARETH PA, LAGUNA SECA, PORTLAND INT'L, MILWAUKEE, LOUDEN NH, TORONTO, LOUG BEACH. CHOISISSEZ PARMI LES OPTIONS DE PRÉPARATION COMME LE FONT LES



ÉCURIES ACTUELLES. PRENEZ LES MÊMES
DÉCISIONS LORS DES COURSES.
DÉVELOPPEZ VOTRE HABILETÉ TOUT EN
ADMIRANT DES GRAPHISMES SENSATIONNELS
ENCORE PLUS SAISISSANTS QUE CEUX
PROPOSÉS PAR LES PRÉGÉDENTES
SIMULATIONS DE TOURSES.



BIENTOT DISPONIBLE SUR IBM PC ET COMPATIBLES

Fidèle à sa réputation, Maxis propose un jeu particulièrement passionnant et bien réalisé, où il est question de manipulations génétiques et de guerre...

près l'intermède SimFarm et avant le très très attendu SimCity 2000, Maxis lance un concept de ieu particulièrement original, à michemin entre le jeu de la vie et les wargames. Le but du jeu est simple. Le joueur -vous, donc!- tient le rôle d'un savant de renom qui a réussi, avec son équipe, à créer un nouveau type de bestioles : les Theroids. Malheureusement, l'un des membres de cette équipe soudée, se révèle encore plus fou que notre Dr. Folamour et a créé, de son côté, une variante de Theroids dangereuse et incontrôlable. Ces créatures, pour l'instant cantonnées



tous les savants fous qui sommeillent en chacun de

La réalisation est somptueuse : les séquences des Theroids sont d'un réalisme effrayant, les multiples digits sont d'excellentes qualités... C'est le "foot" total quoi! Il faut quelques bonnes

heures d'apprentissage pour bien comprendre tous les tenants et les aboutissants... Mais c'est ça, la vie de scientifique!

sur des îles, sont sur le point d'envahir le monde... Tiens, ça me rappelle un film qui est passé inaperçu, où ça parle de dinosaures. Y' sont oufs', c'était sûr que ça allait faire un bide, un film avec des dinosaures... Bref, l'armée fait appel à notre savant pour produire des Theroids capables d'enrayer l'invasion des mutants profanateurs du monde (prochainement sur les

SAUVONS LES THEROIDS -ET LES **PONEYS!**

Unnatural Selection propose deux modes de jeu : le "Personal Research" pour entreprendre ses recherches et ses manipulations génétiques, et les tester à loisir sans contraintes de temps et d'objectifs ; le "Top Secret", pour reconquérir dix îles sous le joug des Theroids méchants. J'en entends qui gueulent dans le fond "Psst, M'dame, c'est quoi les Theroids ?". Les Theroids sont des bestioles ressemblant vaguement à des limaces ou escargots, avec un soupçon de tortues et de lézards..., des trucs bien gluants et bien baveux. Il en existe trois types de base : les Slug, les Hulk, les Zip, caractérisés respectivement par la résistance, la force, et la vitesse. A partir de ces "races" de base, on peut obtenir des millions de variantes plus ou moins belliqueuses, résistantes, etc., en jouant avec les mutations et les



chromosomes. Ces créatures ont chacune des besoins différents : les unes vivent pour manger, les autres pour copuler, les autres encore pour se battre. Il s'agit de satisfaire ces besoins primaires pour les garder en vie.

JOUER LES SAVANTS FOUS

Quel que soit le mode de jeu adopté, il y a deux phases de jeu. La première se déroule dans le laboratoire où on effectue ses re-



ORIGINALITÉ 17

BRUITAGE 18 MUSIQUE 14

ANIMATION 17

ERGONOMIE 18

SUR PC • EDITEUR

cherches. On étudie, par exemple, la viabilité des variantes qu'on a implantées, selon les conditions de survie essentiellement la nourriture-, on tente de créer une race "balaise" qui se reproduit vite, qui mange peu, mais qui conserve des caractéritsiques hors du commun (force, rapidité, résistance). On les fait muter, en espérant obtenir des créatures infectées de virus -qui donneront une descendance encore plus infectées et donc encore plus meurtrière, etc.-. Bref, on s'amuse à tout essaver, et à voir... Une fois les recherches terminées et dès que l'on a abouti à la "race supérieure", on part sur une île où v'a plein de Theroids méchants à cartonner. On envoie les troupes sur l'île avec divers appareils. Et on assiste à leur victoire ou à leur échec. Pour les aider dans leur périlleuse entreprise, on dispose de "munitions" sous forme de 'nourriture" (pour les faire manger), de "désir" (pour les faire copuler), de "rage"

(pour les faire combattre)... mais également d'un puissant laser. De nombreux outils sont disponibles pour connaître l'évolution du conflit, et ici encore, le zoom est d'une grande utilité. En mode "expériences personnelles", on peut retourner au labo quand on veut, contrairement au mode "top secret" où cette option n'est pas disponible.

UNE INTERFACE REMARQUABLE

L'interface de jeu est véritablement remarquable. L'écran représente le DigiLife, l'outil qui vous permet de faire toutes ces expériences. Une fenêtre graphique permet la visualisation des "enclos" de Theroids. Un zoom améliore la précision, pour repérer des bestioles spécifiques. Au plus gros zoom, on peut ainsi suivre un Theroid particulier, pendant ses évolutions : il erre, il cherche, il copule, il se bat, il mange... selon ses besoins. Ces séquences sont in-

nombrables et risquent d'en surprendre plus d'un. On dirait un vrai film... Côté sons, les bestioles gueulent à tuetête, poussant des cris parfois à la limite du supportable. de chaque icône, levier de réglage "s'entend". Ces digits vojeu particulièrement original lisé, mais qui nécessite, comceux qui n'aiment pas se prendre la tête.







nos amis

A partir des races de base, on peut définir génétiquement d'autres variantes, puis les "injecter" dans les enclos pour observer leurs comportements sociaux, et connaître ainsi leur viabilité.

Un remake de Beholder à la durée de vie infinie, pour ceux que ça démangerait de casser des trolls...



Les donjons comportent parfois des téléports et c'est là que l'automapping est particulièrement pratique.

a devait fatalement arriver. SSI avait fait un Contruction Kit pour la série des Pools of Radiance et compagnie avec AD&D Unlimited Adventures. Il nous refait le coup pour la série des Beholder avec ce Dungeon Hack. En fait, ce n'est pas tout à fait un Construction Kit: non, vous ne devez pas dessiner vous-même le



La durée de vie est presque illimitée: 4 milliards de donjons possibles!

- Les graphismes sont réussis et variés, très proches des Beholder, aussi bien au niveau des décors que des monstres.
- Pour les dingos tordus des Beholder qui n'ont plus rien à se mettre sous la dent et pour les grosbills qui sommeillent en nous.
- C'est bien joli tout ça, mais ça manque un peu de piquant... et puis au bout de 50 donjons, on s'en lasse un peu.

moindre couloir de votre donjon de 15 km², non, vous ne placez pas vous-même le moindre petit monstre qui traîne... Ici, tout est généré par le soft, aléatoirement. Vous déterminez les paramètres pour la création des donjons, du nombre de niveaux à la puissance des monstres, en passant par le nombre des murs invisibles, etc., et Dungeon hack vous prépare un donjon sur mesure. Néanmoins, pour les fainéants, il existe des paramètres prédéfinis correspondant aux niveaux de difficulté facile, moven et difficile très pratiques. Avant de visiter de fond en comble votre donjon, il convient de créer votre personnage ou de le choisir parmi la galerie des perso pré-tirés -contrairement aux Beholder, Dungeon Hack se joue en solo : il n'y a qu'un seul perso-. La procédure est classique, respectant les règles d'AD&D. Ensuite, ben y'a plus qu'à partir à l'assaut. L'interface utilisée comporte tous les items, boutons, etc. des Beholder, et fonctionne strictement de la même façon aussi bien pour la manipulation d'objets, la mémorisation et l'utilisation des sorts, les combats, etc. Seule nouveauté: un auto-mapping qu'on peut soit imprimer, soit sauvegarder en un fichier. On vous l'avait bien dit que c'était un remake. Du point de vue de la réalisation, Dungeon Hack tient la route : les graphismes sont beaux, les décors variés, et les monstres... monstrueux. Les bruitages ne manquent pas et les cris des rencontres sont plus vrais que nature. Les joueurs des Beholder ne seront vraiment pas dépaysés. En fait, on se demande si Dungeon Hack n'a pas été simplement créé juste pour exploiter le



Avec tous ces paramètres, vous disposez d'une palette de 4 milliards de donjons possibles. Bon courage!



filon, sans avoir à se creuser la tête pour ficeler un scénario. La durée de vie est presque illimitée, puisqu'il y a 4 milliards de donjons possibles -si ça vous dit de vérifier, ne vous gênez pas-; "presque" car, quand même, avouons qu'au bout de deux trois parties, on s'en lasse un peu. Finalement, il vaut mieux ne pas considérer Dungeon Hack comme un véritable jeu, avec un début et une fin, dans lequel on se plonge nuit et jour, mais plutôt comme un "divertissement" entre deux hits. D'autant plus que le seul "intérêt" de se farcir tous ces donions, c'est de tuer tout ce qui bouge et de récolter les trésors pour figu rer dans le Hall of Fame. Un jeu pour grosbills en puissance.

CALOR



ANIMATION 16

ERGONOMIE 17

DURÉE DE VIE 20 ORIGINALITÉ 12



LES GRANDS SUCCES
DU LOGICIEL

DES JEUX A PARTIR DE 99 F. DISPONIBLES DANS CES POINTS DE VENTE :

MICRO CONTACT
70 RUE CHAUSSADE
43000 LE PUY EN VELAY

MEGATRDC VIDED
5 PLACE HENRI PDINT CARRE
44600 SAINT NAZAIRE

RALLY SAINT NAZAIRE 332 RUE DE LA COTE D'AMOUR 44600 SAINT NAZAIRE

HYPERMEDIA SARAN ZONE FRANCK 45770 SARAN

UNIVERS INFORMATIOUE B RUE GRANDE ETAPE 51000 CHALON SUR MARNE

LECLERC REIMS RN51 51500 RILLY LA MONTAGNE

CDRA HDUDEMONT RN B7 54180 HEILLECOURT

CORA TOUL ROUTE DE VALCOURT 54203 TOUL

LECLERC MEZIERES LES METZ 57210 MEZIERE LES METZ

CORA FORBACH AVENUE DE L'EURDPE 57602 FORBACH

CENTRE PIONNER
29 RUE SAINT MARTIN
58000 NEVERS

HYPERMEDIA LOMME 130 RUE DU GRAND 8UT 59461 LOMME DP INDUSTRIE ZOOM 2000 ZAC AUCHAN 59494 PETITE FDRET

RUE ARAGD 60000 BEAUVAIS

SEDUENCE NEYRIAL 3 BD DESSAIX 63000 CLERMONT FERRAND

LECLERC 180S CCIAL DU MERIDIEN 65420 180S

RDND PDINT GEISPOLSHEIM RUE DU FORT 67400 GEISPOLSHEIM

MAMMOUTH ILLKIRSH ROUTE DE STRASBOURG 67400 ILLKIRSH

CORA STRASBDURG RN 63 67452 MUNDELSHEIM

CORA HAGUENAU ROUTE DU RHIN 67503 HAGUENAU

CORA MULHDUSE 25B RUE BELFDRT 6B067 MULHDUSE

HYPERMEDIA WITTENHEIM 17 RUE JEAN MONNET 6B270 WITTENHEIM

BHV RIVOLI 14 RUE DU TEMPLE 75004 PARIS

CAFOREL 19 RUE SANSON 77140 NEMOURS CONTINENT TORCY ROUTE DE CROISSY 77200 TDRCY

AL CONSEIL
59 ROUTE DE SARTRDUVILLE
78230 LE PECO

ROME 1 BIS DELCASSE B2000 MONTALIBAN

HYPERMEDIA LA VALETTE CCIAL GRAND VAR B3160 LA VALETTE

CORA SAINT DIE B8105 SAINT DIE

ABS INFORMATIOUE ZONE CDM.SENS NORD 89100 SAINT CLEMENT

CDRA
ESPACE MAISON
15 ROUTE DE MONT8ELIARD
90400 ANDELMANS

EVRY GAMES 7 RUE VENELLE B. FRANKLIN 91 000 EVRY

BHV CRETEIL CCIAL CRETEIL SOLEIL 94000 CRETEIL

BHV 8ELLE EPINE CCIAL 8ELLE EPINE 94521 RUNGIS

MICRO BIS 17 BD AL8ERT CAMUS 95200 SARCELLES

PROTECH INFORMATIOUE 62 RUE JULES AUBERT 97400 SAINT DENIS

UN VERITABLE PALMARES DE JEUX A PARTIR DE 1995.
SUR ATARI, AMEGA, IBM PC & Compatibles
ET AMSTRAD CPC DISQUE.

ARCADE, AVENTURE, STRATEGIE, ACTION, SIMULATION, REFLEXION, JEU DE ROLE...

REVENDEUR, POUR TOUT RENSEIGNEMENT COMPLEMENTAIRE SUR CONTACTEZ INNELEC AU 48.10.55.85.



DISTRIBUE EN EXCLUSIVITE PAR



1NNELEC
45, rue Delizy
Centre d'activités de l'Ourcq
93 692 PANTIN Cedex.

Psygnosis démontre une fois de plus, avec ce jeu sans prétention, que ce sont souvent les recettes les plus simples qui sont les plus efficaces.

igurez-vous que d'après Psygnosis, il existe, très loin d'ici, une planète affublée du nom ridicule de Pum. Sur ce monde vivent un magicien et une sorcière, Wiz et Liz, dont la principale occupation consiste à gambader gaiement en jetant ici et là des sorts merveilleux, ou à s'occuper de leurs amis les lapins. Mais un jour, un événement vient mettre fin à l'insupportable niaiserie ambiante de la planète Pum. Wiz et Liz préparaient une potion en jetant dans un chaudron bouillant divers ingrédients, quand ils durent s'absenter pour venir en

aide à un lièvre blessé. Las, ils oublièrent la mixture, qui finit par prendre vie, déborder de la marmite, et kidnapper tous les lapins du pays. Je sais, moins vraisemblable que ça, ça n'existe pas. En tout cas, votre mission sera de délivrer tous ces herbivores prisonniers, et plus vite que ça encore.

LA CHASSE AU LAPIN **EST OUVERTE**

Concrètement, le monde de Pum se décompose en huit secteurs, chacun ayant son propre style. Des déserts aux cîmes enneigées, du cimetière au temple en passant par les mines, les niveaux sont très variés, ce qui évite au joueur une trop rapide lassitude. Vous démarrez dans votre terre natale, où l'on aperçoit votre jolie bicoque ainsi que le traître chaudron. Vous devez y ramasser divers ingrédients pour les ramener dans la marmite, afin d'ouvrir l'accès des montagnes russes, à partir desquelles vous pourrez choisir le niveau par lequel vous allez commencer votre quête (voir encadré). C'est là que le jeu, à



proprement parler, débute. Une foule de lapins s'ébat gaiement un peu partout, que vous devez courser. Chaque Bugs Bunny touché laisse échapper une lettre que vous devez rattraper afin de former un mot magique indiqué en haut de l'écran. Une fois cette mission accomplie, le mot est remplacé par un nombre donné de lapins qu'il vous faut (encore!) attraper. Ce n'est qu'alors que la porte vous ramenant chez vous, s'ouvrira. Terminez les huit premiers mondes, et vous aurez gagné le droit d'affronter un traditionnel boss de fin de stage, gigantesque à souhait. En plus de lettres, ces stupides "grandes oreilles" laissent échapper de multiples bonus. Temps supplémentaire, fruits, étoiles, et autres items s'évanouissent cependant très vite dans les airs, il faut donc être prompt pour les rattraper à temps.



MONTAGNE

BRUITAGE 12 MUSIQUE 15 NAMATION 19 MANIABILITÉ 17 NO DURÉE DE VIE 14 NO ORIGINALITÉ 16



SUR AMIGA • EDITEUR PSYGNOSIS



▲ Une animation
 époustouflante.
 ▲ Les parties
 à deux
 sont

désopilantes.

- Le principe est si simple, qu'en une minute chrono, on est déjà dans le bain.
- Wiz n¹ Liz n¹a pas de réel défaut, si ce n¹est celui d¹être un jeu d¹arcade pur et dur. Amateurs de réflexion, passez votre chemin!
- Le jeu manque un peu de poneys.

UN RYTHME EXCEPTIONNEL

Fait exceptionnel, Wiz n' Liz ne comporte absolument aucun "ennemi" qui vous mène la vie dure, votre seul adversaire est un chronomètre. Cela ne veut pas dire pour autant que votre tâche soit aisée, car le temps est vraiment calculé au plus juste. De plus, et l'on aborde là l'atout majeur du logiciel, l'animation est véritablement étour-dissante de rapidité. Vos sorciers courent partout à une cadence hal-

lucinante, les lapins gigotent dans tous les sens, et ce chrono qui égrène inexorablement les secondes, sont autant de facteurs qui donnent à la partie un rythme échevelé. Et réellement, on ne constate pas le moindre ralentissement de l'animation, malgré son rythme et le nombre de sprites parfois présents simultanément à l'écran. Le joueur, déjà conquis, ne sait pas encore qu'une dernière option va venir l'achever : le jeu à deux. En effet, deux compères peuvent prendre part à l'action ensemble, l'un dans le rôle de Wiz, le second dans celui de Liz. Dès lors, la partie prend une tout autre dimension. A la course contre la montre vient s'ajouter une seconde: celle contre son rival. L'écran se départage alors en deux fenêtres distinctes, chacun la sienne, et pourtant tout continue à aller diablement vite, sans la plus petite saccade.

Ce doit être là l'une des meilleures animations qu'il m'ait été donné de voir sur Amiga. A partir d'un principe de jeu tout simple, presque simpliste, Psygnosis a réussi le tour de force de faire un soft d'arcade captivant. Bravo!

Pinky

Le cimetière peut, à première vue, sembler sinistre, mais ne vous inquiétez pas, vous n'y rencontrerez aucun zombie, goule ou fantôme. Que des lapins!











Tout ne va pas si mal sur ST, comme vient de nous le prouver l'arrivée sur ce standard de Goal!, le dernier cri en matière de simulation de football.



Voilà un bien vilain tackle, qui va valoir à son auteur, Herrera le Barcelonais, un carton rouge.



hampion de l'exhaustivité, l'environnement du logiciel est incroyablement complet. Tenez-vous bien, et lisez ce qui suit : la banque de données comprend toutes les équipes de première division des championnats anglais, français, allemand, italien, écossais (?), et espagnol! Plus un fichier contenant toutes les équipes nationales d'Europe, et les 32 plus grands clubs européens! Et chaque équipe comporte jusqu'à 28 joueurs, titulaires et remplaçants, identiques à la réalité. C'est bien simple, j'ai calculé que plus de 3 600 joueurs sont présents, chacun avec ses compétences propres. Phéno-mé-nal! Pour faire évoluer tout ça, vous pouvez créer coupes ou



championnats à votre guise, en paramétrant le nombre d'équipes, de tours, la durée, et même les règles dans certains cas.

UN RÉALISME EXTRAORDINAIRE

Premier élément nouveau de Goal!, le mode "zoom" qui vous est proposé. En effet, le terrain peut être vu d'assez loin, comme c'était le cas auparavant, mais vous pouvez également à tout moment venir voir l'action de plus près, en gros plan, d'un simple appui sur la barre d'espace. Pour en terminer avec ce sujet, précisons qu'il est également possible d'orienter le sens du jeu, et donc du scrolling, verticalement ou horizontalement. Autre nouveauté de Goal!, les joueurs ne courent plus à une vitesse constante, mais sont soumis aux lois de l'inertie. Il



MESDAMES ET MESSIEURS, BIENVENUE AU STADE DINO DINI..."



faut un bref temps d'accélération, avant que le joueur n'atteigne sa vitesse de pointe, tout changement de direction est donc caractérisé par la perte de précieux dixièmes de seconde. Le contrôle de la balle a été affiné, rendant plus aisés les changements de direction, balle au pied. Du coup, le soft est plus jouable que les précédents volets et fera moins le désespoir des néophytes. Et avec un peu d'habitude, on arrive à réaliser presque tous les gestes de ce sport. Dribbles, passes, lobs, tirs (avec ou sans effets), tackles, têtes ou même retournés acrobatiques (ou "bicyclettes", pour les connaisseurs). On le voit, les matchs de Goal! sont variés et très réalistes, à même de satisfaire les plus exigeants. Côté réalisation, le soft jouit d'une animation rapide, mais il est parfois pris de saccades lorsque trop de joueurs sont à l'écran (en vue lointaine uniquement). Toutefois, ce n'est pas trop gênant et ne compromet pas le déroulement du match. Les graphismes, eux, sont très beaux en ce qui concerne les joueurs (surtout en mode "zoom"), et dépouillés pour le terrain, afin de préserver la rapidité du jeu. La

Des êtres étranges, vêtus bizarrement, qui courent frénétiquement après une Un beau ballon tout neuf, destiné à être sauvagement roué de coups de pied sphère de cuir. De l'herbe. De l'herbe particulièrement prisée par une heure et demie durant. De curieuses structures métalliques cubiques, recouvertes de filets. les poneys.

bande son est très sobre, ce qui est une bonne chose quand on considère la qualité des sons produits par un ST. Vous entendrez juste le

bruit mat des chaussures frappant le ballon, accompagné, de temps à autre, des clameurs du public qui manifeste sa joie ou sa colère, selon les événements qui rythment le match.

LE FOOT LE PLUS MIEUX

Incontestablement, on peut dire qu'il y a de quoi se réjouir pour les possesseurs d'Atari avec la sortie de Goal! Même s'il est moins beau, et un peu moins fluide que son homologue Amiga -la référence à ce jour-, c'est le soft le plus complet, le plus réaliste, le plus riche dont disposent les ST, à l'heure actuelle. Et pour peu que vous trouviez des amis avec qui jouer, sa durée de vie est quasi éternelle.

Pinky



Un superbe arrêt du gardien montpellierain, Claude Barrabé.

K/I



RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 192

Quel bonheur : voilà un jeu à la fois varié, original, drôle, magnifique et long! En plus, le héros de ce bijou est éminemment sympathique!

pprêtez-vous à incarner l'un des personnages les plus fous et
immoraux qui soit,
j'ai nommé Mutt, le
Litil Divil (que l'on pourrait traduire
par li pitit diable). Comme tous les
autres habitants du monde des ténèbres, Mutt consacre sa vie au sommeil, le veinard. Il ne se réveille que
pour manger ou se gratter! Or, tous
les ans, les Divils se réunissent en
un grand conseil dans la salle des

Les cinq niveaux du labyrinthe sont très vastes, et, au départ, vous n'en connaissez absolument pas la géographie. Heureusement, à mesure que vous progresserez, une carte des lieux se dessinera automatiquement.

DES COULOIRS À N'EN PLUS FINIR

Ces couloirs ne servent pas seulement à relier les salles entre elles : ils fourmillent de pièges, d'indices et de bonus. SUR PC • EDITEUR GREMLIN



Je vous présente Mutt, le Litil Divil ! Malgré son air renfrogné, il gagnera rapidement votre sympathie.

Les obstacles sont extrêmement nombreux : trappes, pointes, lanceflammes se déclenchant à votre passage, arcs vous envoyant des flèches, barreaux dont des bras sortiront pour vous filer un coup de poing... Tous sont évitables, mais vous ne les éviterez pas tous, c'est sûr! A chaque fois que vous vous ferez piéger, votre barre d'énergie, en bas de l'écran, di-



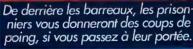
anciens. Mal embouché, Mutt siège donc avec ses collègues. L'heure est grave: ils doivent déterminer, en tirant à la courte paille, lequel d'entre eux partira vers la surface pour ramener la légendaire pizza du glouton! Les périls seront grands et l'aventure longue et dangereuse: pour parvenir à la pizza, le malheureux élu devra traverser les cinq niveaux du labyrinthe du chaos, et surmonter des dizaines d'épreuves, qui feront aussi bien appel à la réflexion qu'à la force brute.

D'une main griffue, tremblante et mal assurée, Mutt se saisit de l'une des pailles: horreur, c'est la plus courte! Sous les cris de joie de ses enfoirés de compatriotes, le pauvre Mutt, la queue entre les jambes, part seul affronter les mille et uns dangers du labyrinthe du chaos! Avant de pénétrer dans chacun des cinq niveaux, Mutt devra, armé d'un simple bâton, se débarrasser d'un énorme gardien. Une fois à l'intérieur, le jeu se divise en deux phases distinctes: les couloirs et les salles.











soit un jet d'acide : à éviter !

A peine visibles lorsqu'elles sont tractées, ces pointes pourront au être franchies d'un saut.

Les pointes



GRAPHISME 18 BRUITAGE 17 MUSIQUE 17 ANIMATION 16 MANIABILITÉ 16 DURÉE DE VIE 19 ORIGINALITÉ 18



Chaque début de niveau est gardé par un grand costaud, armé d'une massue presque aussi grosse que Mutt.



minuera d'autant. A noter que votre niveau d'énergie s'amenuise tout seul, lentement mais sûrement! Une fois celui-ci à zéro, vous vous ferez attraper par l'entité maîtresse des lieux, en l'occurrence un bourreau à la lourde bedaine. Celui-ci



vous installera alors sur l'un ou l'autre de ses instruments de torture, et vous fera souffrir à mort. Sympa! Heureusement, dans ces mêmes couloirs, vous trouverez des fruits ou du fromage, qui augmenteront votre niveau d'énergie. Vous dénicherez aussi de l'or, qui viendra s'ajouter à votre réserve.



▲ Le jeu le
plus varié que
je connaisse :
un bonheur.
▲ Le personnage, un
diable râleur

et immoral, attire tout de suite la sympathie.

▲ Les graphismes sont superbes. ▼ Les animations sont souvent saccadées.

V le système de sauvegarde n'est pas génial.

DES SALLES IMPRÉVISIBLES

Il est impossible de décrire ce qui se trouve à l'intérieur des salles que vous visiterez, puisque toutes sont radicalement différentes. Les deux seules que vous retrouverez d'un niveau à l'autre sont la salle de sauvegarde et le magasin. La première, comme son nom l'indique, permet de sauvegarder la partie. Quatre parties par niveau pourront ainsi être enregistrées. Si l'on peut reprendre une partie à tout moment, se rendre dans cette salle est le seul moyen de vous sauver. Vous avez donc intérêt à y passer souvent! Le magasin vous permettra d'acheter, en fonction de la quantité d'or dont vous êtes en possession, divers objets, dont l'utili-





C'est ici que vous ferez vos emplettes ! Chacun des cinq niveaux présente une salle de ce style.

L'une des premières salles que vous visiterez. Pour vaincre cette énorme araignée, il suffit de lui envoyer plusieurs jets d'insecticide dans la tronche!

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 192

THE DIE

té n'est pas forcément évidente au premier abord. Les autres salles sont autant de petits jeux dans le jeu. Certaines vous feront affronter un gros monstre dans une sorte de beat'em up simplifié, mais amusant. Dans d'autres, il faudra résoudre une énigme, comme par exemple trouver les bons ingrédients d'une potion vous transformant en souris, ou tirer sur les bonnes ficelles pour révéler le passage qui vous permettra de délivrer une belle jeune femme menacée de mort par un pendule tranchant, et descendant comprendre le but du jeu. Les objets en votre possession seront cependant automatiquement activés au moment opportun.

UN SACRÉ CABOTIN!

En jouant, vous ne pourrez que vous fendre la poire en regardant évoluer Mutt. Ce personnage hyper rigolo, avec ses grandes bajoues, a l'air constamment de mauvais poil, et ne ratera pas une occasion de faire l'imbécile. Le nombre de mimiques et d'animations dont il est capable, est pro-



très très lentement (référence à Edgar Poe). Certaines renferment des jeux d'observation : vous devrez répéter une combinaison toujours plus longue de symboles (genre Simon), ou suivre des yeux le gobelet renfermant un objet, alors que celui-ci est mélangé rapidement avec deux autres gobelets vides par un géant patibulaire! D'autres combinent action et astuce : vous devrez ainsi lancer des fruits dans les trous de nez d'un dragon, dont le souffle enflammé vous empêche de passer, ou venir à bout d'une araignée gigantesque à l'aide d'un insecticide!

Dans chacune de ces salles, les commandes sont différentes, et il faudra expérimenter avant de

prement hallucinant! Par exemple, si vous ne touchez plus au joystick pendant quelques instants, vous le verrez se coucher par terre et rêver d'une magnifique pin-up ou de moutons sautant une barrière! Au niveau des graphismes, Litil Divil est donc un gros délire, où les références et les clins d'œil sont légion, et où les gags visuels se ramassent à la pelle! De plus, d'une salle à l'autre, les changements de styles sont vraiment radicaux. Si le personnage est admirablement bien animé, ce n'est hélas pas le cas des décors. Les scrollings sont franchement saccadés, et l'animation des tunnels en 3D est elle aussi assez hachée, bien que la fenêtre, lors de cette phase, soit

L'entité est un tortionnaire!

Pour commencer, le bourreau vous pousse dans l'escalier.





Puis elle vous installe sur cet appareil et vous étire lentement, très lentement...

... ou bien vous démontre les vertus de cette chaise à pointes !



Lorsque votre niveau d'énergie atteint zéro, l'entité maîtresse des lieux vous attrape et vous torture jusqu'à ce que mort s'en suive!



Dans cette épreuve, après avoir sauté de caillou en caillou, il vous faudra balancer un seau de boue dans la bouche du cracheur de flammes. assez petite. Mais, franchement, cela ne nuit aucunement à l'intérêt du ieu.

Sons et bruitages sont exactement dans le même ton que le reste du jeu : délirants ! Très cartoons, les bruitages correspondent parfaitement à l'action, et les musiques sont vraiment rigolotes.

Litil Divil est la bonne surprise du mois, puisque ce jeu inclassable est excellent à tous les niveaux (à part l'animation parfois trop saccadée). D'une variété inégalée (chacune des quarante et quelques pièces que vous visiterez est un petit jeu à part entière), Litil Divil est long, difficile, intéressant, et surtout à mourir de rire! Vous ne pourrez que tomber sous le charme de ce petit diable aussi râleur que grivois.

Cette fois-ci, il faudra trouver la sortie de ce labyrinthe,

en évitant les os lancés par les squelettes !



Lorsque Mutt reste trop longtemps inactif, il se couche et rêve de vahinés ou de moutons sautant une barrière!

Voici la liste de tous les objets dont Mutt est en possession. Même si ce n'est pas évident au premier abord, tous vous seront d'un grand secours.





25, rue Jean Leclaire - PARIS 17ème - Porte de Saint Ouen - Tél. : (1) 42 63 10 60+ - Fax : (1) 42 63 14 80 Ouvert du Lundi au samedi de 13 heures à 19 heures

JEUX PC Divertissement Impenat Pursuit (20 mis) Scenano B-Wing JEUX PC Arcade n the Dark 2 VF of Destiny Brothers Juke Box NF arkas es and the Last Crusade VF es , the Pate of Allan, VF

even Cities of Gold hadow of the comet hadow Caster mon the Sorcerer VF pace Quest V VF he Dagger of Amon RA he Legend of Kyrandia 1 annahor. Creepers
Even More the Incredible Machine
Goblins 2
Goblins 3 VF
Human Race VF
Lemmings - Dh no more lemmings
Lemmings I - The Tribe
Push Over iss of the pacific team of the pacific team of the pacific team of the pacific twell 1946 to the team of the pacific Traffic Controller Alac ATP Version 2 ATP & FS4 Sc "Plane & Adv " ATP & FS4 Sc. "Warbird" FS4 Sc. "Turbo" Franc, S4 Sc "Pegase" Franc, R.P. B17 Flyingfortress Cyberface N-Dogfish! Falcon 3.0 son Falcon Misson Falcon Misson Falcon Misson Figure Service Service Service Figure Service Service Service Figure Service Service Service Figure Service Service Service FS 5 Scenario Pans NF FS 5 Scenario New York NF FS 5 Scenario New York NF FS 5 Scenario Service Service Service Frand Prix F1 Gun Ship 2000 + Island & Ice

150

Hamer Jump Jet Micropase Indy Car Racing NF Rally VF Sail Simulator Sail Simulator manette de jeux Silent Service II Strike Commander NF Sinke Commander Speech Pack Sinke Commander Speeal OP1 NF Strike Commanuer Stunt Island Subwars 2050 VF TFX NF Tomado Brutal Football Best of the bes ial cernational Open Goll ide 389 Pro ide 389 Pro Princhurst ss 389 Pro Princhurst ss 389 Pro ide 389 JEUX PC Strategie A-Train
A-Train Construction Set
Battle chess 4000
Buzz Aidnn's Race into Space
Chess Marriac
Chess Master 4000 Turbo NF Master 4000 Turbo NF Chilizanon
D Day
Fields of Glory VF
Genesia VF
Genesia VF
Global Domination NF
Global Domination NF
Global Effect
Intelligent Strategy Cames
Intelligent Strategy Cames
Lunar Command
Omar Sharif Bindge
Gwarlous II

Tokinze NI Omar Snam Bridge
Propulous II
Railroad Tyccon Deluxe NF
Sam Card Windows NF
Sim Earth Windows NF
Sim Lite
Star War Chess VF
Syndicate Data Disk VF
Task furce 1942
Task torce 1942
The Patincian VF
The Patincian JEUX PC War Game

gerent par chieque , mandat postal ou C.B. (préciser le n° de la carte, la date de validité et les signataires autorisés) - Port : France 25 F pour toute commande < 1500 F - > 1500 F - > 1500 F : France de port - CEE 40 F pour le 1er jeu + 15 F par jeu supplé 🗝 joins un chèque 🗇 Je joins un mandat postal 🗇 Je paie par C.B. 🧇 Je paie par Euro-Chèque (Ajoutez 40 FF) et je complète les lignes ci-dessous :

Logiciels JEUX IBM PC et Compatibles - Prix TTC The Perfect General NF
The Terminator FlampageVF
V for Victory II
V for Victory II
V for Victory II
V for Victory IV
War in the Guil
When Two Worlds War
JEUX PC Compilations When Two Words very Acade Mrs. JEUN PC Compilations Areade Mrs. JEUN PC Compilations Compile Micro 3 LC Wallest Lord of Power N. 184 la Compilation Universe JEUN ET IMAGES POUR ADULTES (Interdit au - 18 ans.)

Printbouse House Mrs. Jeun Lord Compilation Universe JEUN ET IMAGES POUR ADULTES (Interdit au - 18 ans.)

101 Sex Position Vol 1 CD ROM 101 Sex Position Vol 2 CD ROM Adult CD Sampler CD-ROM Adult CD Sampler CD-ROM Adult CD Sampler CD-ROM emy ratik 1 CD-ROM Ecislasy Hot Pictures CO-ROM Girls of Vind 1 CD-ROM Girls of Vind 2 CD-ROM Girls of Vind 2 CD-ROM Community of Vind 2 CD-ROM Legends of Pomo 2 CD-ROM Legends of Pomo 2 CD-ROM My Private Collection V1 CD-ROM My provate Collection V1 CD-ROM Mystro of Onent CD-ROM Myste of Onent CD-ROM Physical Theraps CD-ROM ysic of Offen D-ROM puthern Beauties CD-ROM ild Women CD-ROM OMEN OF VENUS CD-ROM omen who love Men CD-ROM JEUX AMIGA Zool Anilga CD-32
Console CD-32 - 2 reux (Discat + Diggers)
Cane Video - CO (MFEG) Console CD-32 - 2 reux (Discat + Diggers)
Cane Video - CO (MFEG) CO (MFEG) CONSOLE POUR JEUX
Poignee Highstick Poignee Fighstick Poignee Fighstick Varior 5
Poignee dovisitick Warner 5
Poignee dovisitick Warner 5
Poignee dovisitick Varior 5
Poignee dovisitick Varior 5
Poignee Commitment Lorende Intruder 5 Poignée Joystick Duckfire
Poignée onindrectionnelle Intruder 5
Poignée Dipad (Paddio)
Poignée Joypad (Paddio)
Poignée Joypad (Paddio)
Carte Sound Blaster Pro Delluxo
Carte Sound Blaster Pro Delluxo
Carte Sound Blaster 16 Famili CD
Carte Baby Boomer avec 2 HP
Carte Master Boomer Sound avec 2 HP
Carte Master Boomer Sound avec 2 HP
Carte Master Downer Sound avec 2 HP
Carte Downer Sound S

Lecteur CO-ROM DV Int. + 7 Guest + Interface
Carte Sound Blaster Pro + Lecteur CD-ROM + CD
Lecteur CD-ROM exteme + Mr
PC to 17 Converte
Tempra Accos Lorgenia CD-Photos
Tempra Accos Lorgenia CD-Photos
James Pond If CD32
James Pond If CD32
Letting CD32
Coverfiel & Lunar CD32
Photol Tempra Accos Lorgenia CD-ROM STATE
Step Walker CD32
Step Walker CD32
Step Walker CD32
Step Step Score 92/93 CD32
D/Generation CD32
Nggl Mansell CD32 Matemelle 1
Matemelle 1
Matemelle 1
Matemelle 1
Matemelle 1
Declet Lecture
Tenpas CE1, CE2, CM1, CM2, 8, 5, 4, 3, 2, 1, T
Declet Lecture
Tenpas CE1, CE2, CM1, CM2, 6/5,4/3,
Anglais Primare, 6/5, 4/3
Seoughable Primare
Seoughable Primare
Necouverte Sci. dela mason ou de la ferme
tack Primare, 6, 5, 4, 3
Ludget famille
CE Techler ingel Mansell CD32 LOGICIELS EDUCATIFS "MICRO C" IBM PC et Co C D - R O M IEUX PC SUR CD-ROM

ORA Ques a niclitimedia PC sur CD-ROM

Nom/Prénom Adresse Désignation Total TTC

Signature obligatoire

Depuis quelques mois, les jeux Core Design n'ont cessé de devenir plus intéressants. Bubba 'N' Stix est l'aboutissement de cette évolution, un jeu de plates-formes plus qu'excellent.

ubba 'N' Stix a réussi à nous surprendre, pourtant les pré-versions du ieu laissaient déjà pressentir un soft excellent.

La version finale a fait ressortir l'ingrédient qui nous a définitivement conquis: l'humour omniprésent tout au long du jeu, les vannes, les gags qui ne cessent de tomber et qui vous feront véritablement éclater de rire, comme un crétin devant votre écran.

BUBBA LE GENTIL CAMIONNEUR

Mais laissez-moi vous présenter, rapidement, le monde et les héros de Bubba 'N' Stix. Commençons par Bubba lui-même! Camionneur de son métier, Bubba est spécialisé dans le transport d'animaux, qu'il mène au zoo de sa petite ville. Malgré son allure de crétin, salopette trop grande pour lui, casquette à l'envers genre "rapper" qu'il n'est pas, et démarche dégingandée, Bubba est malin et débrouillard. Tant mieux, parce qu'avec tout ce qui va lui tomber sur la tronche d'ici quelques lignes, il va devoir faire preuve de beaucoup d'astuce. A des millions et des millions de ki-



Tout au long du jeu, vous devrez faire preuve d'astuce pour réussir à pass tout un tas de pièges, ou à manipuler des pièges parfois bien complexes

lomètres de la Terre, sur une autre planète, un extra-terrestre travaille pour un zoo un peu particulier. Glik, c'est son nom, est chargé de récupérer toutes sortes de créatures à travers tout l'univers, pour remplir encore plus ce qui constitue le plus grand zoo de la galaxie. En ce moment, Glik se fait remonter les bretelles par son patron parce qu'il n'a toujours pas récupéré d'être humain. Le voilà donc reparti à bord de son vaisseau encore plein de toutes sortes de créatures aliens, direction la petite planète ridicule qu'on appelle la Terre.

Bientôt, Bubba, alors qu'il est au volant de son camion, se sent transporté dans les airs. Le rayon attracteur du vaisseau de Glik s'est mis en marche, et bubba se retrouve dans la soute de l'engin spatial. Surpris, mais pas encore effrayé, Bubba commence à visiter l'énor-

Après chaque niveau, nos deux gentils crétins se retrouvent dans des phases bonus où ils devront, en temps limité, récupérer un maximum de petits Aliens. L'action est à chaque fois différente : une fois, ils devront faire les funambules ; une autre, ils rebondiront dans tous les sens







GRAPHISME 16 BRUITAGE 16 MUSIQUE 14 ANIMATION 17 MANIABILITÉ 17

DURÉE DE VIE 16 ORIGINALITÉ 16





SUR AMIGA • EDITEUR CORE DESIGN



me vaisseau, et tombe nez à nez avec le stock de bestioles étranges capturées précédemment à travers toute la galaxie. L'effet est immédiat. Les Aliens, horrifiés de voir un être humain pour la première fois, se mettent à sauter dans tous les sens, Bubba lui-même n'en finit plus de crier, tant il a peur. Le remue-ménage est tellement violent, que Glik perd le contrôle de son vaisseau et s'écrase sur sa pla-

nète qu'il était en train de survoler. La soute est éventrée, les Aliens dispersés un peu partout ; Bubba, sonné, dans un coin, n'attend plus que vous pour s'en sortir, pour retourner sur la Terre.

CINQ REGIONS A TRAVERSER

A bord du vaisseau, capturé par Glik sur une minuscule planète, se trouvait un Alien qui va avoir une importance primordiale pour le déroulement de l'histoire. Cet être s'appelle Stix, et les anglophiles auront compris qu'il a la forme d'un bâton. Stix se prend vite d'amitié pour Bubba, et les deux êtres ne se séparent plus, bien décidés à s'entraider pour quitter

cette planète hostile. Malheureusement, Glik est à leur trousse, il tient absolument à récupérer Bubba, sinon son patron va lui passer un savon incroyable.

Vous dirigez Bubba le plus simplement du monde, à l'aide du joystick, le bouton de feu servant à déclencher les mouvements du bâton. Bubba peut ainsi se servir de Stix pour taper sur ses ennemis, il peut le lancer pour éliminer les méchants à distance, il peut utiliser Stix comme levier pour faire basculer des rochers, ou des tonneaux, bref, tout un tas d'actions particulières peuvent être déclenchées par la collaboration Bubba-Stix.

Organisé comme un jeu de platesformes, Bubba 'N' Stix ne manque



Bubba 'N'
Stix est
bourré de
vannes, de
gags tordants et
d'anima

tions éclatantes.

- Même s'il n'y a que cinq niveaux, ne vous méprenez pas, Bubba'N' Stix est un très grand jeu.
- Alors là...tiens...vous me prenez au dépourvu...je ne vois pas de défaut notable. A part peut-être le fait qu'on ne puisse avoir bruitages et musiques simultanément, et encore.

pas d'action. Les différents niveaux du jeu son truffés d'Aliens méchants, de pièges vicieux et sur-

Bubba et son pote Stix font des merveilles



Bubba enfonce Stix dans le trou...



: ... et hop, il monte dessus pour sauter plus haut.



Bubba se sert de Stix comme levier.



Il frappe ses ennemis...



Il manipule des mécanismes tordus.



Stix fait le tuba, et Bubba respire tranquille.



Le couple Bubba et Stix, rois des funambules.



Et vas-y que je joue au billard.

EUX RENTRER CHEZ MOI! »



Tout commence dans cette forêt alien qui fourmille de bestioles étranges...



...puis continue avec la traversée de l'épave du vaisseau aui a fait votre malheur.



Bubba et Stix se retrouvent sous un volcan géant et découvrent une usine secrète très étrange.



Dans les marécages, Bubba prouvera ses talents de nageur.



Et enfin, le sympathique duo réussit à rejoindre l'astroport. Il ne reste plus qu'à trouver un vaisseau qui retourne sur Terre.

BUBBA ET SON POTE STIX N'ONT ABSOLUMENT PAS L'INTENTION DE RESTER PLUS D'UNE JOURNEE SUR LA PLANETE OU GLIK LES A LARGUES. MAIS AVANT DE REJOINDRE LA TERRE, ILS DEVRONT TRAVERSER CINQ NIVEAUX DIFFERENTS, DE PLUS EN PLUS GRANDS, ET DE PLUS EN PLUS DANGEREUX.

tout de casse-tête de toutes sortes qui vous poseront bien des problèmes. A de nombreuses reprises, vous devrez réfléchir pour trouver l'astuce qui vous permettra de passer un obstacle précis : faire rebondir un rocher sur un champignon pour qu'il se place à un endroit stratégique qui vous permettra d'avancer plus loin, attirer un Alien avec de la nourriture afin de lui sauter sur le dos, etc. Bref, ne comptez pas sur moi pour vous donner plus d'exemples, sous peine de dévoiler ce qui fait justement tout le charme de Bubba 'N' Stix. Toutes ces situations sont en effet souvent très drôles, et apportent un sacré plus à ce qui serait resté, sans çà, un bête jeu de plates-formes.

Le jeu est divisé en cinq niveaux. Si le premier est assez court et simple à terminer, il est là pour vous initier au maniement de Bubba et de Stix, les suivants sont très vastes. Tous sous truffés de surprises en tout genre, et l'action est loin d'être monotone. La maniabilité du jeu est irréprochable,

le personnage répond parfaitement, et le maniement de Stix est simple et très instinctif.

UNE LARGE SURFACE DE JEU

La fenêtre dans laquelle se déroule l'action est très large, pratiquement en plein écran. En plus, les graphismes du jeu sont très réussis, à part une petite poignée de décors, complètement dans le style dessin animé. Les déplacements des personnages, les tronches des Aliens, tout est réussi et hilarant. D'ailleurs, l'un des graphistes du jeu a bossé pendant des années pour la télé anglaise, il travaillait comme dessinateur animateur. Tout s'explique.

Les scrollings multi-directionnels et les niveaux sont en effet à la fois en largeur et en hauteur, et fluides : pas d'embrouille donc de ce côté-là. Ils ont en plus le mérite d'être différentiels, et plusieurs plans de jeu apportent un petit effet de profondeur tout à fait agréable.

les graphismes, à savoir très réussis. Dommage que les musiques, elles aussi de qualité, ne puissent être exécutées en même temps, vous devrez choisir bruitages ou musiques avant de vous lancer dans l'aventure. Le jeu est assez difficile, assurant un nombre d'heures de jeu conséquent, avant de voir la séquence de fin, mais heureusement, un système de mots de passe vous permettra de reprendre à un niveau donné.

Histoire de faire disparaître totalement la monotonie qui a déjà beaucoup de mal à pointer le bout de son nez dans Bubba 'N' Stix, chaque niveau est suivi d'une séquence bonus où vous devrez, en temps limité, récupérer un maximum de points. Même ces séquences sont parfaitement réalisées. Ce qui n'est pas toujours le cas, car souvent ils sont fait à la va-vite.

L'UN DES MEILLEURS **JEUX DE PLATES-**FORMES SUR AMIGA

Les bruitages sont aussi drôles que Une fois les différents ingrédients

de Bubba 'N' Stix bien considérés, une fois le nombre d'heures de jeu calculé, le nombre de fous rires comptabilisés, on s'aperçoit que ce jeu Core Design a peu de concurrents sur Amiga. Une superbe réussite. Seuls Super Frog et Trolls, beaucoup plus arcade, peuvent se permettre de concurrencer cet excellent jeu.

Core Design tient le bon bout. S'ils continuent dans cette direction, les mois à venir promettent encore de très bons softs sur l'Amiga, qui n'a décidément pas fini de nous surprendre.



VOTRE JEU 48 H CHRONO

3D CONSTRUCION kit 2..... 459

239 289 279

289 259 249

289 289 289

269 249 289

269

269 249 249

279 289 329

249 239 279

199 249 249 ND

269 279 220

259 199 289

249

220 ND

249

NOM_....

ND

ND

ND

ND.

ND

ND ND

289

299 .. ND . 329 .. 249 249 329 249

. ND . 239

199

ND

ND ND

ND

ND ND

ND

249 ... ND 249 279 279 ND

.. ND

ND . ND 249

3D MASTER GOLF.

A-TRAIN vf...

CYREPPINK

DARKMERE.

DRACULA

GENESIA

DENIS......
DESERT STRIKE......
DISPOSABLE HEROE.
DOGFIGHT.....

DUNE 2 vf..... DUNGEON + CHAOS... FIFMANIA

FLASHBACK......FURY OF THE FURIES...

OLOBAL GLADIATORS......

FI GRAND PRIX.

KINGMAKER.....KRUSTY FUN HOUSE.... LEGEND OF VALOUR...

MR NUTZ......NORTH & SOUTH.....OM SUPER POOTBALL...

ONE STEP BEYOND.

PREMIERE....

SPACE HULK...

STARDUST.....STREET FIGHTER 21m.
SUPER CAULDRON....SYNDICATE V.....SYNDICATE V.....

THE PATRICIAN VE THEATRE OF DEATH.

TRODDLERS....
TORNADO......
TURRICAN 3...

OSCAR.....PERFECT GENERAL vf...

PINBALL spécial édition......
PREHISTOTIK 2......
PREMIER MANAGER 2......

LEMMINGS 2.

EN (1)





ALJEN BREED 269	MICROCOSM 269
BODY BLOWS galactic 269	OM SUPER FOOTBALL 269
CHAOS ENGINE 269	NIGEL MANSELL 269
CAPTIVE 2 299	PROJECT X 149
DENIS 249	PINBALL FANTASIES 269
D-GENERATION 259	PINBALL ILLUSIONS 269
GENESIS 269	ROBOCOD 269
JURASSIK PARK 269	SENSIBLE SOCCER 249
LITIL DEVIL 269	SYNDICATE 269
LABYRINTH OF TIME 229	TFX 299
LOTUS TURBO trilogy 269	UTOPIA 2 269
MANCHESTER united 269	ZOOL 2 269

	880000000000000000000000000000000000000	28982988993	XXXXXXXX
COMPILATIONS	88.00 KK		
FANTASTIC WORLDS	369	369	289
realms /pirates /populous /megalomania / wonderle			
MAITRES AVENTURE		289	329
mauniti island / vovageurs du temps / opération at	ealth		
PLANETE AVENTURE 2	339	339	289
PLANETE AVENTURE 2	piti (am)	
STRATEGY MASTER	319	319	289
hunter/ populous/ excalibut/ chess/ deuteros (at) b	attle (an	1)	
FUN RADIO 3	359	359	289
battle britain/monkey isl/indy 3/battle 42 (st,pc) mi	g 29 (as	m)	
KINGS ADVENTURE	299	299	ND
fascination / bargon attack / goblisina			
STRATEGIES	. 299	299	ND
domininm / realma / supremacy			
DREAM TEAM	249	189	189
wwf superstars / terminator 2 / the simpson's			
SPACE LEGENDS	ND	329	349
elite + / wing commander / megatraveler 1			
	329	329	349
prehistorik / nicky boom / lemmings seen / risky w			
FUN RADIO 4	. 289	289	329
auperski 2 / first samourai / crazy cars 3/lemmings/	indy 4		
LORDS OF POWER	ND	3 4 9	399
silent service 2 / railroad tycoon / perfect general /			
BATTLE OF TIME	. ND	249	299
battle isle / perfect general / megalomania / first sa	mourai		
DREAMLANDS	289	289	329
transartica / ishar / storm master			
FOX COLLECTION VOL 3	3 29	3 2 9	3 4 9
gods/ team auzuki/ crazy cars 3/ carl lewis challeng	e		

650F

SOUND BLASTER

version 2 deluxe

version PRO 2 deluxe	890F		
version 16 basic	1350F		
version 16 ASP	1690F		
CD ROM			
lecteur + cd gratuit	1490F		
lect double vitesse +7th guest	2390F		
pack PUISSANCE16 lectdouble vitesse			
+Sound blaster 16 basic + 7th guest +			
Tempra access + rebel assault	3490F		



_			_			
CD	ROM	int,	double	vitesse	300K/s,	320 m
CD	photo,	CD au	dio +	le jeu	"the 7th	guest"

3"1/2 par 100 DD/DF
3F90 piéce
HD/DF
4F90 piéce



MEGARACE. 3 89 MICROCOSM...... REBEL ASSAULT... RETURN TO ZORK. DUNE of 3 69 GOLDEN 7 compilation. STARTREKSTRIKE COMMANDER INCA 2 vf.... IRON HELIX. 369 3 8 9 369 349 WORLD OF XEEN...

(elb) e Rebyl

PC COMPATIBLES PROMO

A-TRAIN vf	289
CIVILIZATION vf	289
FIELDS OF GLORY Vf	289
GENESIA	289
GOAL	
GRAND PRIX F1	
INDY CAR RACING	
JURASSIK PARK	
LANDS OF LORE VI	
MIGHT & MAGIC 5 vf	
MORTAL KOMBAT	
OM SUPER FOOTBALL	
PIRATES GOLD	
QUEST FOR GLORY 3 vf	
RAILROAD TYCOON deluxe	
RALLY	
SECRET MONKEY ISL 2 vf	
STREET FIGHTER 2	
STRIKE COMMANDER 4m	
SUBWAR 2050	
SYNDICATE vf	
TERMINATOR 2029 rampag	e 289

TERMINATOR 2029 rampage 289
3D CONSTRUCION bit 2 459
3D CONSTRUCION kit 2 459 ACES OVER EUROPE vf 349
A320 AMERICAN sirport 3 49
ALIEN BREED 279
ALIEN BREED
ANCIEN art of war in the skie 329
ARENA vf
ARENA vf
B.A.T 2 vf329
BATTLE ISLE 93259 BETRAYAL at krondor349
BBTRAYAL at krondor349
BILLARD AMERICAIN 289
BLANCO inter rugby challeng 289 BLOODNET
BLOODNET 3 6 9
BODY BLOWS269
BRUTAL SPORTS POOTBALL 289
CAESAR vf349
CAMPAIGN 2
CURSO MASTER 4000 bushs 200
COHORT POME 2 of 3.40
COHORT ROME 2 vf
COMANCHE mission 2
COMMAND HO329
COMMAND HQ329 COMPLETE CHESS289
CURSE OF ENCHANTIA vf 289
CYRER RACE of
D-DAY 349
DARKSUN
DAY of the TENTACLE vf 339
DISCOVERY vf
DOGFIGHT 289
DRACULA 3 2 9
DUNE 2 vf
DUNGEON HACK VI339
ELITE 2
ELVIKA Z VI
PARCETRIFF PACEES VI 329
F 15 STRIKE EAGLE 3 329 F117STEALTH FIGHTER 289
FALCON 3 vf + scenario 359
FANTASY EMPIRE349
FIRE & ICE
FLASHBACK 289
FLIGHT SIMULATOR 5 vf 389
FLIGHT SIMULATOR 5 vf 3 89 FLIGHT SIMULATOR ATP 4 3 5
FORT APACHE 289
FORT APACHE
FURY OF THE FURIES 269
GABRIEL KNIGHT 3 49 GLOBAL DOMINATION 3 69
GLOBAL DOMINATION 369
GOBLINS 3289 GUNSHIP 2000 + scenario329
GUNSHIP 2000 + scenario 3 29

GUY ROUX manager vf	000000000000000000000000000000000000000
HARRIER JUMP JET	GUY POUY manager of 200
HIRED GUNS. 349 HISTORY LINE 1914-18 vf. 369 INCA 2 vf. 329 IN EXTREMIS vf. 329 INDY 4 sventure vf. 369 INNOCENT notil canght. 369 ISHAR 2 vf. 289 JETFIGHTER 2 vf. 249 JORDAN IN FLIGHT. 289 KASPAROV GAMBIT. 339 KING QUIST 6 vf. 349 LEGURS 5 vf. 349 LEGURS 6 vf. 349 LEGURS 7 vf. 369 LEMMINGS 2 269 MANTIS 289 MACK CANDLE 2 289 MANTIS 289 MICROPROSE GOLF. 289 MIGHT & MAGIC 4 vf. 289 NHL HOCKEY. 349 ONE STEP BEYOND. 199 OSCAR 299 OSCAR 299 OSCAR 299 OSCAR 299 PONETH 6 SOUTH. 349 ONB STEP BEYOND. 199 OSCAR 329 PERFECT GENERAL vf. 289 PINBALL DREAMS 289 POLICE QUEST IV. 369 PRINCE OF PERSIA 2 289 PRIVATEER 369 QUEST FOR GLORY IV vf. 369 RETURN 07 CORK 329 PERTURN 07 CORK 329 RETURN 07 CORK 329 RETURN 07 CORK 329 RETURN 07 CORK 329 SHADOW CASTER 329 SHADOW CASTER 329 SHADOW CASTER 329 SHADOW CASTER 329 SHADOW OF the COMET vf. 329 SHADOW OF the COMET vf. 329 SHADOW OF the COMET vf. 329 SHADOW OF THE CORK 349 SEAL TEAM 289 SHAM & MAX 369 SEAL TEAM 289 SHAND WF. 349 TASK PORCE 1942 349 THEATRE OF DEATH 349 TORNADO vf. 369 TRANSARTICA vf. 289 SHERLOK HOLLES 289 THE AVEL 289 THEATRE OF DEATH 349 TORNADO vf. 369 TRANSARTICA vf. 289 SUPER CAULDRON 249 ULTIMA VII vf. 369 WING commander 2 vf + speak 329 WING commander 3 codem	UADDIED HIMP IET 240
HISTORY LINE 1914-18 vf. 369 INCA, 2 vf. 329 IN EXTREMIS vf. 329 INDY 4 sventure vf. 369 INNOCENT antil caught. 369 INNOCENT antil caught. 369 ISHAR 2 vf. 289 JETFIGHTER 2 vf. 249 JORDAN IN FLIGHTT. 289 JETFIGHTER 2 vf. 349 LURA BOW 3 vf. 34	INDED CIDE 240
HISTORY LINE 1914-18 vt. 309 INCA 2 vs. 329 INCA 2 vs. 369 ISHAR 2 vs. 289 ISHAR 2 vs. 289 ISHAR 2 vs. 289 ISHAR 2 vs. 349 ISHIGHTER 2 vs. 349 ISHIGHTER 2 vs. 349 LEGEND of KYRANDIA 2 vs. 349 LESURE SUIT LARRY VI. 369 LEMMINGS 2 269 LITIL DEVIL 349 LOST IN TIME vf vol 1 ou 2 210 LOST VIKINGS 289 MAGK CANDLE 2 289 MANTIS 289 MIGHT & MAGIC 4 vs. 289 INIEL HOCKEY 299 NORTH & SOUTH 349 ONB STEP BEYOND 199 OSCAR 299 PATRIOT 329 PATRIOT 329 PERFECT GENERAL vs. 289 POLICE QUEST IV 369 PRINCAL OF PERSIA 2 289 PRINAGL DREAMS 289 POLICE QUEST IV 369 PRINCE OF PERSIA 2 289 PRIVATEER 369 QUEST FOR GLORY IV vs. 369 PRIVATEER 369 RETURN of the PHANTOM 289 RETURN of the PHANTOM 289 RETURN of the PHANTOM 289 RETURN TO ZORK 329 REX NEBULAR 329 REX NEBULAR 329 REX NEBULAR 329 REX NEBULAR 329 REM SHADOW of the COMET vs. 329 REX NEBULAR 329 REM SHADOW of the COMET vs. 329 SHADOW CASTER 329 SHADOW of the COMET vs. 329 SHERLOK HOLMES 289 SHADOW OF THE COMET vs. 329 SHADOW of the COMET vs. 329 SHERLOK HOLMES 289 SHON THE SORCERER vs. 369 SHERL BMPRE 329 SHARICAN vs. 349 THAN WILL SAR 349 THAN WIL	HIRED GUNS
INCA, 2 vf	HISTORY LINE 1914-18 vf 3 69
IN EXTREMIS vf. 329 INDY 4 aventure vf. 369 INNOCENT antil canght. 369 ISHAR 2 vf. 289 ISHAR 2 vf. 289 ISHAR 2 vf. 289 ISHAR 2 vf. 289 ISHAR 2 vf. 349 JORDAN IN FLIGHT. 289 KASPAROV GAMBIT. 339 KING QUIST 6 vf. 349 LEGURD of KYRANDIA 2 vf. 349 LESURE SUIT LARRY VL. 369 LEMMINGS 2. 269 LITIL DEVIL. 349 LOST VIKINGS 289 MAGIC CANDLE 2. 289 MANTIS. 289 MAGIC CANDLE 2. 289 MANTIS. 289 MIGROPROSE GOLF. 289 MIGHT & MAGIC 4 vf. 289 NHL HOCKEY. 299 NORTH & SOUTH 349 ONB STEP BEYOND. 199 OSCAR. 299 PATRIOT. 329 PERFECT GENERAL vf. 289 POLICE QUEST IV. 369 PRINACL DREAMS 289 POLICE QUEST IV. 369 PRINCE OF PERSIA 2. 289 PRIVATEER. 369 QUEST FOR GLORY IV vf. 369 PRIVATEER. 369 RETURN of the PHANTOM. 289 SEA TEAM. 329 SEA WOLF. 369 SEAL TEAM. 289 SAM & MAX. 369 SEAL TEAM. 289 SHADOW CASTER. 329 SHADOW CASTER. 329 SHADOW CASTER. 329 SHADOW OF the COMET vf. 329 SHADOW OF THE COMET. 329 SHERLER ALORD. 349 STAR LORD. 349 STAR L	INCA 2 vf 329
INDY 4 aventure vf.	IN EXTREMIS vf329
INNOCENT until caught	INDY 4 aventure of 369
ISHAR 2 V. 289 JETFIGHTER 2 V. 249 JETFIGHTER 2 V. 249 JORDAN IN FLIGHT. 289 KASPAROV GAMBIT. 339 KING QUEST 6 V. 349 LEGEND of KYRANDIA 2 V. 369 LEMMINGS 2 269 LEMMINGS 2 269 LEMMINGS 2 269 LEMMINGS 2 269 MITTIL DEVIL. 349 LOST IN TIME V vol 1 ou 2 210 LOST VIKINGS 289 MICROPROSE GOLF. 289 PINE SULT 1 ARABY 2 299 POSCAR. 299 POSCAR. 299 POSCAR. 299 POSCAR. 329 PERFECT GENERAL V. 289 PINBALL DREAMS 289 PINBALL DREAMS 289 PINBALL DREAMS 289 PINBALL OREAMS 289 PINBALL OREAMS 289 PINBALL OREAMS 289 PRIVATEER 369 QUEST FOR GLORY IV V. 369 REACH for the SKIES 329 RETURN TO ZORK 329 SAM & MAX 369 SENSIBLE SOCCER. 289 SAM & MAX 369 SEAL TEAM. 289 SAM & MAX 369 SEAL TEAM. 289 SHADOW OF the COMET V. 329 SHEAD WCASTER 329 SHADOW OF ASTER 329 SHADOW OF ASTER 329 SHERLOCK HOLMES 329 SHARL ORD. 349 STAR LORD. 349 TASK PORCE 1942. 349 ULTIMA VII pertic 2 349 WING commander 2 V PSPEAR 329 WING COMMANERS V. 389 WING COMMANDER 369 X-WING SCENARIO. 189	INNOCENT poti concht 260
ISFARX VI. 269 ISFARX VI. 279 ISFARX VI. 289 ISFARX 289 ISFAR	TOTAL D. A
JETFIGHTER 2 V. 249 JORDAN IN FLIGHT. 289 KASPAROV GAMBIT. 339 KING QUEST 6 V. 349 LEGACY V. 349 LEGACY V. 349 LEGACY V. 349 LEGBND 06 KYRANDIA 2 V. 349 LEGBND 06 KYRANDIA 2 V. 349 LEGND 06 KYRANDIA 2 V. 349 LEGND 10 KYRANDIA 2 V. 349 LEGND 06 KYRANDIA 2 V. 349 LEGND 06 KYRANDIA 2 V. 349 LEGND 06 KYRANDIA 2 V. 349 LEMINIS 2. 269 MINTIL DEVIL. 349 LOST IN TIME V VI 1 00 2 210 LOST IN TIME V VI 1 00 2 210 LOST VIKINGS MAGIC CANDLE 2 289 MANTIS. 289 MICROPROSE GOLF. 289 MIGHT & MAGIC 4 V. 289 NHL HOCKEY. 299 NHL HOCKEY. 299 NORTH & SOUTH. 349 ONS STEP BEYOND. 199 OSCAR. 299 PATRIOT. 329 PERFECT GENERAL V. 289 PINBALL DREAMS. 289 POLICE QUEST IV. 369 PRINCE OF PERSIA 2 289 PRINATER. 369 PRIVATERE. 369 QUEST FOR GLORY IV V. 369 REACH for the SKIES. 329 RETURN 07 CORK. 329 RETURN 07 CORK. 329 RETURN 07 CORK. 329 RETURN 07 CORK. 329 SEAL TEAM. 289 SAM & MAX. 369 SEAL TEAM. 289 SHADOW OCASTER. 329 SHADOW CASTER. 329 SHADOW OCASTER. 329 SHERLOCK HOLMES. 289 SHADOW OCASTER. 329 SHERLOCK HOLMES. 289 SHADOW OCASTER. 329 SHERLOCK HOLMES. 289 SHARLOCK HOLMES. 369 STEEL EMPIRE. 369 STEEL EMPIRE. 369 STEEL CAPT. 289 STRON GHOLD V. 289 SUPER CAULDRON. 249 TASK PORCE 1942. 349 TASK PORCE 1942. 349 TASK PORCE 1942. 349 THEATRE OF DEATH. 349 THE PATRICIAN V. 289 SUPER CAULDRON. 249 ULTIMA VII partic 2 349 ULTIMA VII parti	ISPAR 2 VI 289
JORDAN IN FIGHT. 289 KASPAROV GAMBIT. 339 KING QUEST 6 vf. 349 LAURA BOW 2 vf. 349 LEGACY vf. 349 LEGBND of KYRANDIA 2 vf. 349 LEISURE SUIT LARRY VL. 369 LEISURE SUIT LARRY VL. 369 LEISURE SUIT LARRY VL. 369 LOST IN TIME vf vol 1 ou 2. 210 LOST VIKINGS. 289 MAGK CANDLE 2 289 MAGK CANDLE 2 289 MICROPROSE GOLF. 289 MICROPROSE GOLF. 289 MICROPROSE GOLF. 289 NICH HOCKEY. 299 NORTH & SOUTH. 349 ONB STEP BEYOND. 199 OSCAR. 299 PATRIOT. 329 PATRIOT. 329 PERFECT GENERAL vf. 289 PINBALL DREAMS. 289 POLICE QUEST IV. 369 PRINCE OF PERSIA 2 289 PRIVATEER. 369 QUEST FOR GLORY IV vf. 369 PRETURN of the PHANTOM. 289 RETURN of the PHANTOM. 289 RETURN TO ZORK. 329 RETURN OF BENIA 329 RETURN OF BENIA 329 RETURN OF SCHOOL 329 SEAM & MAX. 369 SEAL TEAM. 289 SAM & MAX. 369 SEAL TEAM. 329 SHADOW OF THE COMET V 329 SHERLOCK HOLMES 289 STAR LORD. 349 ST	JEIFIGHIER 2 vf 249
KASPAROV GAMBIT. 339 KING QUEST 6 vf. 349 LAURA BOW 2 vf. 349 LEGACY vf. 349 LEGACY vf. 349 LEGBEND of KYRANDIA 2 vf. 349 LEISURE SUIT LARRY VL. 369 LEMMINGS 2. 269 LEMMINGS 2. 269 LITIL DEVIL. 349 LOST IN TIME vf vol 1 ou 2. 210 LOST VIKINGS. 289 MANTIS. 289 MANTIS. 289 MACK CANDLE 2. 289 MICROPROSE GOLF. 289 MIGHT & MAGIC 4 vf. 289 NHL HOCKEY. 299 NORTH & SOUTH. 349 ONS TEP BEYOND. 199 OSCAR. 299 PATRIOT. 329 PERFECT GENERAL vf. 289 POLICE QUEST IV. 369 PRINCE OF PERSIA 2. 289 PRINATIL DREAMS. 289 POLICE QUEST IV. 369 PRINCE OF PERSIA 2. 289 PRIVATEER. 369 QUEST FOR GLORY IV vf. 369 REACH for the SKIES. 329 RETURN TO ZORK. 329 RETURN OF THE STANDAR SEP SAM & MAX. 369 SEAL TEAM. 289 SAM & MAX. 369 SEAL TEAM. 289 SAM & MAX. 369 SEAL TEAM. 289 SEAN WOLF. 369 SENSIBLE SOCCER. 289 SHADOW CASTER. 329 SHADOW CASTER. 329 SHADOW OF THE COMETY OF THE SENSIBLE SOCCER. 289 SHADOW CASTER. 329 SHERLOCK HOLMES. 289 SHADOW CASTER. 329 SHERLOCK HOLMES. 289 SHATIREK JUGGEMEN 1349 STAR LORD. 349 STAR LORD. 349 STAR LORD. 349 TASK FORCE 1942. 349 TASK FORCE 1942. 349 TERMINATOR 2. 329 THEATRE OF DEATH. 349 THE PATRICIAN vf. 289 STRON GHOLD vf. 289 SUPER CAULDRON. 249 ULTIMA VII vf. 369 TRANSARTICA vf. 249 ULTIMA VII vf. 369 WAR IN THE GULF. 329 WING commander 2 vf + speak 329 WING commander 3 cademy 349 WINTER OLYMPICS. 369 WW2 battle south pacific. 369 X-WING SCENARIO.	JORDAN IN FLIGHT 289
KING QUEST 6 vf	KASPAROV GAMBIT339
LAURA BOW 2 vf	KING OURST 6 vf 349
LEGACY VI. 349 LEGBRD of KYRANDIA 2 VI. 349 LEGBND of KYRANDIA 2 VI. 349 LESURE SUIT LARRY VI. 369 LEMMINGS 2. 269 LITIL DEVIL. 349 LOST IN TIME VI VI. 109 LOST VIKINGS. 289 MAGIC CANDLE 2. 289 MANTIS. 289 MICROPROSE GOLP. 289 MICROPROSE GOLP. 289 MICROPROSE BOLP. 289 NIL HOCKEY. 299 NORTH & SOUTH. 349 NORTH & SOUTH. 349 NORSTEP BEYOND. 199 OSCAR. 299 PATRIOT. 329 PERFECT GENERAL VI. 289 PINBALL DREAMS. 289 PRIVATEER. 369 PRIVATEER. 369 PRIVATEER. 369 PRIVATEER. 369 PRETURN OF PERSIA 2. 289 RETURN TO ZORK. 329 RETURN TO ZORK. 329 RETURN TO ZORK. 329 RETURN TO ZORK. 329 REM WAX. 369 SEAL TEAM. 289 SAM & MAX. 369 SEAL TEAM. 289 SHADOW OF the COMET VI. 329 SHADOW OCASTER. 329 SHADO	LATIRA BOW 2 of 349
LEGEND of KYRANDIA 2 vf. 349 LESURE SUIT LARRY VI. 369 LEMMINGS 2 269 LITIL DEVIL	I EGACY of 240
LESURE S UIT LARRY VI. 369 LEMMINGS 2 269 LEMMINGS 2 269 LEMMINGS 2 269 LEMMINGS 2 289 MAGIC CANDLE 2 289 MAGIC CANDLE 2 289 MAGIC CANDLE 2 289 MARTIS. 289 MICROPROSE GOLF. 289 PINEAL DESCRIPTION 349 ONB STEP BEYOND. 199 OSCAR. 299 PARTIOT. 329 PERFECT GENERAL V. 289 PINBALL DREAMS. 289 PINBALL DREAMS. 289 PINBALL DREAMS. 369 PRINCE OF PERSIA 2. 289 PINBALL DREAMS. 369 PRINCE OF PERSIA 2. 289 PRIVATEER. 369 QUEST FOR GLORY IV V. 369 RETURN TO ZORK. 329 RETURN TO SORK. 329 SAM & MAX. 369 SEAL TEAM. 289 SAM & MAX. 369 SEAL TEAM. 289 SAM & MAX. 369 SEAL TEAM. 289 SHADOW of the COMET V. 329 SHEDOK CASTER. 329 SHEDOK HOLMES. 289 SHADOW OF THE COMET V. 329 SHERLOCK HOLMES. 329 SHERLOCK HOLMES. 329 SHERLOCK HOLMES. 329 SPACE HULK. 289 SPACE HULK. 289 SPACE HULK. 289 SPACE QUEST 5 V. 369 STAR LORD. 349 TASK FORCE 1942. 349 ULTIMA VII pertic 2 349 ULTIMA VII pertic 3 369 WW2 battle south pectific 3 69 X-WING commander 2 V f +speak 329 WING commander 2 V f +speak 329 WING commander 3 codemy 369 X-WING SCENARIO. 189	TECHNIC PROPERTY AND A COLOR
LESURE SUIT LARRY VL. 309 LEMMINGS 2 269 LITIL DEVIL	LEGEND & KIKANDIA 2 VI. 349
LEMMINGS 2	LEISURE SUIT LARRY VI 369
LITIL DEVIL	LEMMINGS 2269
LOST IN TIME of vol 1 ou 2 210 LOST VIKINGS 289 MAGIC CANDLE 2 289 MANTIS 289 MIGOPROSE GOLF. 289 MIGHT & MAGIC 4 vf. 289 NHL HOCKEY. 299 NHL HOCKEY. 299 NHL HOCKEY. 299 NHL HOCKEY. 299 PARTIOT. 329 PERFECT GENERAL vf. 289 POLICE QUEST IV. 369 PINBALL DREAMS. 289 POLICE QUEST IV. 369 PRINCE OF PERSIA 2 289 PRIVATEER. 369 QUEST FOR GLORY IV vf. 369 REACH for the SKIES. 329 RETURN Of the PHANTOM. 289 RETURN TO ZORK. 329 RETURN TO ZORK. 329 RETURN TO ZORK. 329 SAM & MAX. 369 SEAL TEAM. 289 SAM & MAX. 369 SEAL TEAM. 289 SAM & MAX. 369 SEAL TEAM. 289 SHADOW CASTER. 329 SHADOW CASTER. 329 SHADOW THE SORCERE 329 SHERLOK HOLMES. 289 SHADOW THE SORCERE 4. 369 SIM FARM. 329 SPACE QUEST 5 vf. 329 SPEEL CRAPT. 289 SPACE QUEST 5 vf. 329 SPEEL CRAPT. 289 STAR LORD. 349 STAR LORD. 349 STAR LORD. 349 STARTREK judgement rides. 369 STEEL EMPIRE 289 STRON GHOLD vf. 289 SUPER CAULDRON. 249 TRANTREK judgement rides. 369 STEEL EMPIRE 289 STRON GHOLD vf. 289 SUPER CAULDRON. 249 THEATRE OF DEATH. 349 TERMINATOR 2 329 THEATRE OF DEATH. 349 TERMINATOR 2 329 THEATRE OF DEATH. 349 TERMINATOR 2 329 ULTIMA VII pertic 2 349 WING commander 2 vf +speak 329 WING commander 3 vf +speak 329 WING c	LITIL DEVIL349
LOST VIKINGS 289 MAGK CANDLE 2.289 MAGK CANDLE 2.289 MICROPROSE GOLF. 289 MICROPROSE GOLF. 289 MICROPROSE GOLF. 289 NHL HOCKEY. 299 NORTH & MAGKC 4 vf. 289 NHL HOCKEY. 299 NORTH & SOUTH. 349 ONB STEP BEYOND. 199 OSCAR. 299 PATRIOT. 329 PATRIOT. 329 PATRIOT. 329 PINBALL DREAMS. 289 PINBALL DREAMS. 289 PINBALL DREAMS. 289 PRINCE OF PERSIA 2. 289 PRINCE OF PERSIA 2. 289 PRIVATEER. 369 PRINCE OF PERSIA 2. 289 PRIVATEER. 369 PRETURN of the PHANTOM. 289 RETURN of the PHANTOM. 289 RETURN TO ZORK. 329 RETURN TO ZORK. 329 RETURN TO ZORK. 329 RETURN TO ZORK. 329 SEA WOLF. 369 SIM FARM. 329 SHADOW OF the COMET vf. 329 SHEDOW OF THE SORCERER vf. 369 SIM FARM. 329 SHADOW OF THE SORCERER vf. 369 SIM FARM. 329 SPEEL CRAFT. 289 SPACE QUEST 5 vf. 329 SPEEL EMPIRE. 289 STAR LORD. 349 STAR LORD. 349 STAR LORD. 349 STAR LORD. 349 TRANKINATOR 2. 329 THEATRE OF DEATH. 349 ULTIMA VII vf. 329 ULTIMA VII vf. 329 ULTIMA VII vf. 329 ULTIMA VII vf. 349 VEIL OF DARKNESS vf. 289 WAR IN THE GULF. 349 ULTIMA VII vf. 329 WING COmmander 2 vf + speak SAW WAR IN THE GULF. 329 WING COmmander 329 WING COMMANDER 2 vf. 4 speak WAR IN THE GULF. 329 WING COMMANDER 2 vf. 4 speak WAR IN THE GULF. 329 WING COMMANDER 2 vf. 4 speak WAR IN THE GULF. 329 WING COMMANDER 2 vf. 4 speak WAR IN THE GULF. 329 WING COMMANDER 3 vf. 369 WW2 battle south pacific. 369 X-WING SCENARIO. 189	LOST IN TIME of vol 1 on 2 210
MAGIC CANDLE 2 289 MANTIS 289 MANTIS 289 MICROPROSE GOLF. 289 MIGHT & MAGIC 4 vf. 289 NHL HOCKEY. 299 NORTH & SOUTH. 349 ONB STEP BEYOND. 199 OSCAR. 299 PATRIOT 329 PERFECT GENERAL vf. 289 POLICE QUEST IV. 369 PINBALL DREAMS. 289 POLICE QUEST IV. 369 PRINCE OF PERSIA 2 289 PRIVATEER. 369 QUEST FOR GLORY IV vf. 369 REACH for the SKIES. 329 RETURN Of the PHANTOM. 289 RETURN TO ZORK. 329 RETURN TO ZORK. 329 RETURN TO ZORK. 329 SAM & MAX. 369 SEAL TEAM. 289 SAM & MAX. 369 SEAL TEAM. 289 SAM & MAX. 369 SEAL TEAM. 289 SEAL WOLF. 369 SEAL TEAM. 289 SHADOW CASTER. 329 SHADOW CASTER. 329 SHADOW CASTER. 329 SHERLOCK HOLMES. 289 SHERLOCK HOLMES. 289 STERL GROCK HOLMES. 289 STERL CROCK HOLMES. 289 STAR LORD. 349 STAR LORD. 349 STAR LORD. 349 STAR LORD. 349 TEARTREK judgement ricks. 369 STEEL EMPIRE. 289 STERO GHOLD vf. 289 SUPER CAULDRON. 249 TASK PORCE 1942. 349 TERMINATOR 2 329 THEATRE OF DEATH. 349 TERMINATOR 2 329 THEATRE OF DEATH. 349 TERMINATOR 2 329 ULTIMA VII pertic 2 349 ULTIMA VII pertic 3 369 UNOR commander 2 vf + speak 329 UNING commander 3 cademy 389 UNITER OLYMPICS. 369 UNITER OLYMP	LOST VIKINGS 289
MANTIS. 289 MICROPROSE GOLF. 289 MIGHT & MAGIC 4 vf. 289 NHL HOCKEY. 299 NORTH & SOUTH. 349 ONB STEP BEYOND. 199 OSCAR. 299 PATRIOT. 329 PERFECT GENERAL vf. 289 PINBALL DREAMS. 289 PINBALL DREAMS. 289 PRIVATEER. 369 PRINCE OF PERSIA 2. 289 PRIVATEER. 369 PRIVATEER. 369 PRIVATEER. 369 PRIVATER. 369 PRIVATER. 369 PRETURN of the PHANTOM. 289 RETURN of the PHANTOM. 289 RETURN TO ZORK. 329 RETURN OF BESIA 3. 329 SEAU TEAM. 329 SAM & MAX. 369 SEAL TEAM. 289 SAM & MAX. 369 SEAL TEAM. 289 SHADOW OCASTER. 329 SHADOW OF THE SOMECRER vf. 369 SIMON THE SORCERER vf. 369 SIMON THE SORCERER vf. 369 SIMON THE SORCERER vf. 369 STAR LORD. 349 TASK FORCE 1942. 349 THEATRE OF DEATH. 349 TORNADO vf. 369 TRANSARTICA vf. 289 THEATRE OF DEATH. 349 ULTIMA VII vf. 329 ULTIMA VII partic 2. 349 ULTIMA VII partic 2. 349 ULTIMA VII partic 2. 349 ULTIMA VII vf. 349 VEIL OF DARKNESS vf. 289 WINTER OLYMPICS. 349 WINTER O	MAGIC CANDIE 2 280
MICROPROSE GOLF. 289 MIGRIT & MAGIC 4 vf. 289 NILL HOCKEY. 349 NORTH & SOUTH. 349 ONB STEP BEYOND. 199 PATRIOT. 329 PATRIOT. 329 PATRIOT. 329 PATRIOT. 329 PINBALL DREAMS. 289 POLICE QUEST IV. 369 PRINCE OF PERSIA 2. 289 PRIVATEER. 369 QUEST FOR GLORY IV vf. 369 RETURN of the PHANTOM. 289 RETURN TO ZORK. 329 RETURN TO ZORK. 329 RETURN TO ZORK. 329 RETURN TO ZORK. 329 SEAN EBULAR. 329 RETURN TO ZORK. 329 SEAN BULAR. 329 SAM & MAX. 369 SEAN STEMLAR. 329 SHADOW CASTER. 329 SHADOW CASTER. 329 SHADOW G the COMET vf. 329 SHADOW CASTER. 329 SHADOW CASTER. 329 SHERLOCK HOLMES. 289 SIMON THE SORCERER vf. 369 SIM FARM. 329 SPACE HULK. 289 SPACE QUEST 5 vf. 329 SPEEL RAPT. 289 STAR LORD. 349 TASK PORCE 1942. 349 TASK PORC	MANTIC CRITICIAN COMMISSION 200
MIGHT & MAGIC 4 Vf. 289 NIGHT & MAGIC 4 Vf. 289 NRIGHT & MAGIC 4 Vf. 289 PRIVATED. 199 OSCAR. 299 PERFECT GENERAL V 289 PINBALL DREAMS. 289 PINBALL DREAMS. 289 PINBALL DREAMS. 289 PRIVATEER. 369 PRIVATEER. 369 PRIVATEER. 369 REACH for the SKIES. 329 RETURN TO ZORK. 369 SEAL TEAM. 289 SAM & MAX. 369 SEAL TEAM. 289 SAM & MAX. 369 SEAL TEAM. 289 SHADOW OCASTER. 329 SHADOW OF THE SORCERER VF. 369 SIMON THE SORCERER VF. 369 SIMON THE SORCERER VF. 369 SIMON THE SORCERER VF. 369 STAR LORD. 349 STAR LORD. 349 STAR LORD. 349 STAR LORD. 349 STAR TREK judgement rides. 369 STEEL EMPIRE. 289 STRON GHOLD Vf. 289 SUPER CAULDRON. 249 TASK FORCE 1942. 349 THEATRE OF DEATH. 349 ULTIMA VII vf. 329 ULTIMA VII vf. 329 WINTER OLYMPICS. 349 WILTIMA VII vf. 329 WING COMMANDER VI vf. 369 WAR IN THE GULF. 329 WING COMMANDER VI vf. 369 WAVE DATE SOUTH PAGEIC. 369 X-WING BOOKE Vf. 369 X-WING BOOKE Vf. 369 X-WING SCENARIO. 189	MALT 113
MIGHT & MAGIC 4 vf	MICKUPKUSE GULF289
NHL HOCKEY	MIGHT & MAGIC 4 vf 289
NORTH & SOUTH	NHL HOCKEY 299
ONB STEP BEYOND	NORTH & SOUTH 349
OSCAR	ONB STEP BEYOND 100
PATRIOT	OSCAP
PAIRIOI	DATE OF A CO.
PERFECT GENERAL V. 289 PPINBALL DREAMS. 289 POLICE QUEST IV. 369 PRINCE OF PERSIA 2. 289 PRIVATEER. 369 QUEST FOR GLORY IV V. 369 REACH for the SKIES. 329 RETURN of the PHANTOM. 289 RETURN TO ZORK. 329 RETURN TO ZORK. 329 RETURN TO ZORK. 329 REMADEULAR. 329 ROME V. 289 SAM & MAX. 369 SEAL TEAM. 289 SEAL TEAM. 289 SEAL TEAM. 289 SEAL TEAM. 289 SEAL WOLF. 369 SEAL TEAM. 289 SHADOW CASTER. 329 SHADOW CASTER. 329 SHADOW G the COMET V. 329 SHADOW TO STAN SAMPLE SAM	PAIRIUI 3 29
PINBALL DREAMS	PERFECT GENERAL VI 289
POLICE QUEST IV	PINBALL DREAMS 289
PRINCE OF PERSIA 2 289 PRIVATEER 369 PRIVATEER 369 PRIVATEER 369 REACH for the SKIES 329 RETURN 06 the PHANTOM 289 RETURN 10 JOHN 329 RETURN 10 ZORK 329 RES NEBULAR 329 REM & MAX 369 SEAL TEAM 289 SAM & MAX 369 SEAL TEAM 289 SAM & MAX 369 SEAL TEAM 289 SEA WOLF 369 SENSIBLE SOCCER 329 SHADOW OF THE COMET V 329 SHADOW OF THE COMET V 329 SHADOW OF THE COMET V 329 SHADOW OF THE SORCERER 329 SHADOW OF THE SORCERER V 369 SIMON THE SORCERER V 369 SIMON THE SORCERER V 369 SIMON THE SORCERER V 369 STACH LULK 289 SPACE QUEST 5 V 329 SPEEL CRAFT 289 SPACE QUEST 5 V 329 SPEEL EMPIRE 289 STAR LORD 349 STAR LORD 349 STAR LORD 349 STRON GHOLD V 289 SUPER CAULDRON 249 TASK FORCE 1942 349 TERMINATOR 2 329 THEATRE OF DEATH 349 THE PATRICIAN V 289 THEATRE OF DEATH 349 THE PATRICIAN V 369 TRANSARTICA V 289 TRANSARTICA V 289 ULTIMA VII V 329 ULTIMA VII V 329 ULTIMA VII V 329 ULTIMA VII V 329 WING COMMANDER V 349 VEIL OF DARKNESS V 289 WAR IN THE GULF 329 WING COMMANDER V 349 WILTER OLYMPICS 349 WINTER OLYMPICS 369 X-WING SCENARIO 189	POLICE QUEST IV 369
PRIVATEER 369 QUEST FOR GLORY IV vf. 369 QUEST FOR GLORY IV vf. 369 REACH for the SKIES 329 RETURN of the PHANTOM 289 RETURN TO ZORK 329 RETURN TO ZORK 329 ROME vf. 289 SAM & MAX 369 SEAL TEAM 369 SEAL TEAM 289 SEAL OF 369 SEAL TEAM 329 SEAL TEAM 329 SEAL OF 369 SEAL TEAM 329 SHADOW OF the COMET vf. 329 SHADOW THE SORCERER vf. 369 SIM FARM 329 SHADOW OF THE COMET Vf. 329 SHERLOCK HOLMES 289 SIMON THE SORCERER vf. 369 SIM FARM 329 SPACE HULK 289 SPACE HULK 289 SPACE QUEST 5 vf. 329 SPACE QUEST 5 vf. 329 SPEEL CAPT 289 STAR LORD 349 STARTREK JUGGEMENT INCOME 369 SUPER CAULDRON 249 STEEL EMPIRE 289 STRON GHOLD vf. 289 SUPER CAULDRON 249 TEASK FORCE 1942 349 TERMINATOR 2 329 THEATRE OF DEATH 349 TERMINATOR 2 329 THEATRE OF DEATH 349 TERMINATOR 2 329 THEATRE OF DEATH 349 TERMINATOR 2 349 ULTIMA VII partic 2 329 WING COMMANDER 349 WILTIMA VII PARTIC 2 349 ULTIMA VII DATIC 2 349	PRINCE OF PERSIA 2 289
QUEST FOR GLORY IV vf	DRIVATEER 360
REACH for the SKIES	OURST BOD GLODY NAS 260
RETURN 10 the PHANTOM	QUEST FOR ULURI 14 VI 3 09
RETURN of the PHANTOM	REACH for the SKIES 329
RETURN TO ZORK	RETURN of the PHANTOM289
REX NEBULAR	RETURN TO ZORK 329
ROME vf	REX NEBULAR 3 29
SAM & MAX	ROME of 289
SEAL TRAM	SAM A WAY 360
SEA WOLF	CDAY TOALS
SHA WOLF SENSIBLE SOCCER	SEAL TEAM
SENSIBLE SOCCER	SEA WULT 309
SHADOW CASTER	SENSIBLE SOCCER 289
SHADOW of the COMET vf. 329 SHERLOCK HOLMES. 289 SIMON THE SORCERER vf. 369 SIM FARM. 329 SPACE HULK. 289 SPACE HULK. 289 SPACE QUEST 5 vf. 329 SPEELCRAFT. 289 STAR LORD. 349 STAR LORD. 349 STAR LORD. 349 STARTREK judgement rides. 369 STEEL EMPIRE. 289 SUPER CAULDRON. 249 TERMINATOR 2 349 TERMINATOR 2 329 THEATRE OF DEATH. 349 THE PATRICIAN vf. 289 TF.X vf. 349 TORNADO vf. 369 TRANSARTICA vf. 289 ULTIMA VII vf. 329 ULTIMA VII pertic 2 349 VEIL OF DARKNESS vf. 289 WAR IN THE GULF. 329 WING commander 2 vf +speak 329 WING commander 369 WAZ IN THE GULF. 329 WING commander 369 WW2 battle south pacific. 369 WW2 battle south pacific. 369 X-WING SCENARIO. 189	SHADOW CASTER 329
SHERLOCK HOLMES	SHADOW of the COMET vf 329
SIMON THE SORCERER vf	SHERLOCK HOLMES289
SIM FARM	SIMON THE SORCERED of 360
SIM FARM	CILL DA DIA
SPACE HULK	SIM FARM
SPACE QUEST 5 vf	SPACE HULK
SPEELCRAFT	SPACE QUEST 5 vf 329
STAR LORD. 3 49	SPEELCRAFT 289
STARTREK judgement rides 3 69 STEEL EMPIRE 289 STRON GHOLD vf 289 SUPER CAULDRON 249 TASK FORCE 1942 3 49 TERMINATOR 2 3 29 THEATRE OF DEATH 3 49 THE PATRICIAN vf 289 T.F.X vf 3 49 TORNADO vf 3 69 TRANSARTICA vf 249 ULTIMA VII vf 3 29 ULTIMA VII partie 2 3 49 ULTIMA VII U.T 3 3 49 VEIL OF DARKNESS vf 289 WAR IN THE GULF 3 29 WING commander 2 vf +speak 3 29 WING commander 3 29 WING commander 3 29 WING commander 3 369 WW2 battle south pacific 3 69 WW2 battle south pacific 3 69 WW2 battle south pacific 3 69 X-WING societ 3 69 X-WING SCENARIO 189	STAR LORD 349
STEEL EMPIRE 289 STRON GHOLD V. 289 STRON GHOLD V. 289 SUPER CAULDRON. 249 TASK FORCE 1942 349 TERMINATOR 2 329 THEATRE OF DEATH. 349 THE PATRICIAN V. 289 T.F.X V. 349 TORNADO V. 369 TRANSARTICA V. 249 ULTIMA VII V. 329 ULTIMA VII Partic 2. 349 ULTIMA VIII 9876: 2. 349 ULTIMA VIII 239 ULTIMA VIII 349 VEIL OF DARKNESS V. 289 WING commander 2 V + **speak 329 WING commander 2 V + **speak 329 WING commander 3 349 WINTER OLYMPICS 349 WINTER OLYMPICS 349 WIXEL SOUR 369 WW2 battle south pacific. 369 WW2 battle south pacific. 369 X-WING notice vf. 369 X-WING SCENARIO. 189	STARTREK judgement rides 369
STRON GHOLD vf	STREL EMPIRE 280
SUPER CAULDRON. 249 TASK FORCE 1942. 349 TERMINATOR 2. 329 THEATRE OF DEATH. 349 THE PATRICIAN vf. 289 T.F.X vf. 349 TORNADO vf. 369 TRANSARTICA vf. 249 ULTIMA VII vf. 329 ULTIMA VIII partic 2. 349 ULTIMA VIII partic 3. 329 WING commander 2 vf. + speak 329 WING commander 2 vf. + speak 329 WING commander 2 vf. + speak 329 WING commander 3 vf. 369 WINTER OLYMPICS. 349 WIZARDRY VII vf. 369 WW2 battle south pacific. 369 X-WING notice vf. 369 X-WING SCENARIO. 189	CTPON CHOID of 200
TASK PORCE 1942	CURED CALLED BOOK
TASK FORCE 1942	SUPER CAULDRON249
TERMINATOR 2	TASK FORCE 1942349
THEATRE OF DEATH	TERMINATOR 2 3 29
THE PATRICIAN vf	THEATRE OF DEATH 349
T.F.X vi	THE PATRICIAN of 289
TORNADO vf. 369 TRANSARTICA vf. 249 ULTIMA VII vf. 329 ULTIMA VII partic 2. 349 ULTIMA VIII partic 2. 349 ULTIMA VIII partic 2. 349 ULTIMA VIII. 349 VEIL OF DARKNESS vf. 289 WAR IN THE GULF. 329 WING commander 2 vf +speak 329 WING commander a cademy. 289 WINTER OLYMPICS. 349 WIZARDRY VII vf. 369 WW2 battle south pacific. 369 X-WING notice vf. 369 X-WING scenario. 189	TRY of 240
TRANSARTICA vf. 249	TODAYADO A
IKANSARIICA Vf	
ULTIMA VII vf	TUKNADU VI
ULTIMA VII partie 2	TRANSARTICA vf249
ULTIMA VIII	TRANSARTICA vf
VEIL OF DARKNESS vf	TRANSARTICA vf
WAR IN THE GULF	TRANSARTICA vf
WING commander 2 vf +speak 3 29 WING commander a cademy 289 WINTER OLYMPICS	ULTIMA VII varie 2
WING commander academy 289 WINTER OLYMPICS	TRANSARTICA vf
WING commander academy	TRANSARTICA vf
WITAR OLYMPICS	TRANSARTICA vf
WIZARDRY VII vf	TRANSARTICA vf. 249 ULTIMA VII vf. 329 ULTIMA VII partic 2. 349 ULTIMA VII WII. 349 VEIL OF DARKNESS vf. 289 WAR IN THE GULF. 329 WING commander 2 vf +speak 329 WING commander academy. 289
WW2 battle south pacific	TRANSARTICA vf
X-WING notice vf	TRANSARTICA vf. 249 ULTIMA VII vf. 329 ULTIMA VII perile 2. 349 ULTIMA VII L 349 VEIL OF DARKNISS vf. 289 WAR IN THE GULF. 329 WING commander 2 vf +speak 329 WING commander academy. 289 WINTER OLYMPICS. 349 WINTER OLYMPICS. 349 WIZARDRY VII vf. 369
X-WING SCENARIO189	TRANSARTICA vf
A-WING SCEIGARG	TRANSARTICA vf
	TRANSARTICA vf. 249

CENTURY SOFT BP 454 02004 MOULINS CEDEX

☐ CONTRE-REMBOURSEMENT

+portcolissimo 75F

TOTAL A PAYER

ADDESCE	03004 MOULING CEDE
ADRESSE	
TIRES	
VILLE	
CODE POSTAL	
TELEPHONE	TOTAL
☐ ATARI 520 ☐ 1MO ☐STF ☐STE	
☐ AMIGA 500 ☐ 500 + extension ☐ 500 + /600 ☐ 1200 ☐ CD 32	☐ COLISSIMO 29 F logiciels
T PC XT DD TPC AT HD T 5" 1/4 TB"1/2 TFGA TVGA TCD-ROM	livraison garantie 48H matériels 50F

WINTER OLYMPICS. ND ND 249 700L 2 .. ND

JO 45 Signature

CARTE BLEUE No....

CHEQUE

Dated'expiration.....

Chic, alors! L'un des jeux les plus attendus arrive sur ST, machine où ils sont encore très rares. Eh oui, Elite 2 de son nouveau nom "Frontier Elite 2" est là.



ans Elite 2, vous allez prendre la suite de votre ancêtre. Lorsque commence le jeu, ce dernier vous a légué son vaisseau spatial, un bon vieux Mark II. Au terme d'une superbe présentation, vous voici prêt à prendre le départ d'une longue carrière. Une carrière de quoi, au fait ? Autant vous le dire tout de suite. Frontier Elite dispose d'un environnement de jeu particulièrement étendu, aussi bien en ce qui concerne le scénario que le "terrain de jeu" où vous allez évoluer. 100 000 000 000 de planètes, rien que ça! Grosso modo, le but de la manoeuvre, outre celui de survivre c'est déjà pas mal-, est de gagner le maximum de sous, afin d'améliorer votre vaisseau. Lorsque le vaisseau est amélioré, on peut prendre plus de risques, donc gagner plus de sous... Question d'équilibre, donc. Pour gagner des brouzoufs, vous pouvez faire du commerce : vous achetez des marchandises sur une planète et les vendez sur une autre. Grosse amélioration par rapport à Elite 1: un ordinateur peut être consulté, afin de connaître par avance les principales importations et exportations des planètes. Rien ne vous empêche de faire du piratage de vaisseaux : dans ce cas, vous pouvez vous poster sur les routes empruntées régulièrement par les marchands, et tirer dans le tas. Dans chaque base, il est possible de choisir une mission, comme par exemple convoyer des passagers à tel endroit ou bien livrer de la marchandise à tel autre. Comme les choses sont bien faites, vous pouvez panacher et profiter d'un voyage nécessité par une mission pour faire du commerce en même temps. Graphiquement, le jeu est généralement assez réussi : le survol des planètes offre l'opportunité de découvrir de nombreux décors de la même qualité que ceux de Flight Simulator 4. Dans l'espace, les stations, de plusieurs types, bénéficient de détails visuels intéressants. Hélas! le dessin des personnages apparaissant sur l'ordinateur est très laid. Il faut dire que le jeu tient sur une disquette (avec une disquette de données supplémentaire destinée à charger des mondes lointains). Côté son, rien à redire : le ST n'est pas une flèche dans ce domaine et il le prouve encore, mais en restant dans les limites du raisonnable. Seul défaut : la traduction francaise est assez approximative et l'ergonomie, un peu déroutante. Globalement, ça nous fait quand même un jeu passionnant et indispensable.

Moulinex "Targoïds Killer"

SUR ST • EDITEUR KONAMI/GAMETEK

FROMEREUMEZ





▲ La liberté de mouvement est totale.

▲ L'environnement du jeu est particulièrement

riche et bien pensé.

Vertains dessins sont atroces.

▼ Certains dessins sont atroces. ▼ L'ergonomie laisse à désirer.

▼ Les bruitages sont un peu

Ez-O.O kmh Etablico kmh Alladarin Avirif buvizrin

Grosse nouveauté : le survol des planètes permet de profiter du paysage.



GRAPHISME 13

BRUITAGE 13

MUSIQUE 15

ANIMATION 15

MANIABILITÉ 18

URÉE DE VIE 19

ORIGINALITÉ 18

VENTE PAR CORRESPONDANCE **20 87 69 55** Fax 20 87 69 75

(de Paris faire le 16)

ESPACE games

PARIS 12 ème 2 rue Théophile Roussel TEL: 43 45 93 82

> A LILLE

44 rue de Béthune Tel : 20 57 84 82

4 rue Faidherbe Tel: 20 55 67 43

STRASBOURG

6 rue de Noyer Tel: 88 22 23 21

DOUAL

39 rue Saint Jacques Tel: 27 97 07 71

VOUS POUVEZ DESORMAIS TROUVER LES MEILLEURES CARTES SONORES **CHEZ ESPACE 3**

SOUND BLASTER 2.0 590 F SOUND BLASTER PRO II 890 F SOUND BLASTER PRO 16 1290 F SOUND BLASTER 16 ASP **MULTI CD** 1690 F

KIT CD PUISSANCE 16 **Sound Blaster Pro 16**

+ TEMPRA ACCESS

+ LECTEUR CD ROM PANASONIC

Double vitesse

+ 7TH GUEST

REBEL ASSAULT

LECTEUR CD-ROM PANASONIC DOUBLE VITESSE + 7TH GUEST 2 200 F

JEUX CD-ROM

DAY OF THE TENTACLE 389 F DRACULA UNLEASHED 389 F 389 F DUNE INCA 2 389 F JURASSIC PARK 329 F LOST IN TIME PART 1 & 2 389 F MAD DOG MAC CREE 389 F 389 F REBEL ASSAULT CD ADULTES - liste sur demande

AMIGA CD 32

OSCAR + DIGGERS

2490 F

JEUX	
D. GENERATION	219 F
MICROCOSM	TEL '
NIGEL MANSEL	289 F
OVERKILL	229 F
PINBALL FANTAISIE	229 F
SENSIBLE SOCCER	229 F
SLEEP WALKER	249 F
7001	259 F

JAGUAR + 1 JEU 1 790 F.

3D0 PANASONIC

+ CRASH AND BURN

NTSC PAL

5 490 F 5 890 F

JEUX 3DO

PUT PUT JOINS THE PARADE 395 F PUT PUT FUN PACK 395 F IT IS A BIRD LIFE 395 F MAD DOG MAC CREE 495 F TOTAL ECLIPSE 495 F 495 F DRAGON'S LAIR **OUT OF THIS WORLD** 495 F **BATTLE CHESS** 495 F 495 F STELLAR 7 **NIGHT TRAP** 495 F 495 F **MEGA RACE** ARRIVAGE DE NOUVEAUTES

> LIVRAISON PAR COLISSIMO 24/48 h **TOUTE COMMANDE PASSEE AVANT 12 H SUR LE MINITEL 3615 ESPACE 3** EST ENVOYEE LE

TOUTES LES SEMAINES

JOUR MEME!

n de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la voyette - centre de gros n°1- 59818 LESQUIN Tel : 20 87 69	1.55
in de commande a envoyer à ESPACE 3 VPC - nue de la voyelle - centre de gros il 1-33010 EES cont let : 20 01 00	, 00

CONSOLES & JEUX	PRIX
Frais de port* (Jeux 25 F/consoles & accessoires volumineux : 60 F)	
TOTAL A PAYER	

Nom :	Prénom :
	Ville :
AGE: Télé	phone : Signature :
	(parents pour les mineurs)

Mode de paiement :

Chèque bancaire

CEE - DOM TOM : Cartouchee : 40 F Consolee : 90 F

Contre-remboursement + 35 F

LES CHEQUES DOIVENT ETRE LIBELLES A L'ORDRE DE

ESPACE 3 VPC

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

☐ Carte bleue Numéro

Date de validité :

Signature:

= Prix valables sauf erreur d'impression -Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs -Dans la limite des stocks disponibles = =

Toujours aussi intéressant dans le principe, Incredible Toons rajoute une dimension comique au produit original.

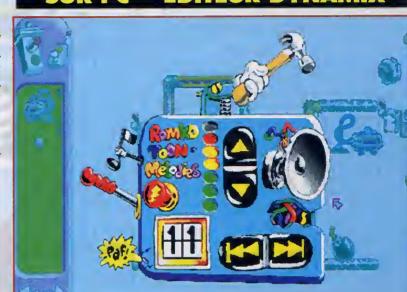
u cas où vous auriez manqué un épisode, reprenons depuis le début. The Incredible Machine, que nous appellerons TIM, est un jeu basé sur le système des, euh... comment dire... Bon, on laisse tomber Incredible Machine, déjà testé, et on passe au sujet qui nous intéresse : Incredible Toons, Dans ce jeu, vous allez devoir remplir une "mission" à chaque tableau : par exemple, crever tous les ballons. En début de partie, le tableau sur lequel vous vous trouvez est "gelé", en pause, si vous préférez. Pour le moment, on voit une balle, posée au dessus d'un interrupteur. A côté de ce dernier, un sèche-cheveux est orienté vers une paire de ciseaux. Plus bas, un ballon. A un autre endroit du tableau, on trouve un autre ballon, et non loin, une autre paire de ciseaux. Sur le côté de l'écran de jeu, un menu permet de se saisir de différents objets à l'aide de la souris : balle,

> Le graphisme rend encore plus burlesque un jeu qui l'était déjà énomément.

- Les animations des personnages et objets sont par-
- La bande son est dans l'es-
- La sauvegarde de partie par code est ridicule, pénible, dépassée, mortelle.

interrupteur et sèche-cheveux. Lorsqu'on clique sur le bouton "action", l'écran s'anime : la balle tombe sur l'interrupteur et déclenche le sèche-cheveux. Dans le même temps, le ballon monte et lorsqu'il passe devant le sèchecheveux, il est directement poussé sur la paire de ciseaux, et paf! Pour le moment, l'autre ballon se contente de monter et de sortir de l'écran. On s'en doute, il s'agit là d'un simple écran de démonstration: en deux temps, trois mouvements, on met en place balle, interrupteur et sèche-cheveux; et hop, les deux ballons ne tardent pas à éclater! Naturellement, les autres écrans sont de plus en plus compliqués et de plus en plus drôles, d'autant que Incredible Toons permet de découvrir deux personnages extrêmement amusants : Sid et Al, un gros chat crétin et une souris débile.

Incredible Toons nécessite, de la part du joueur, de penser en terme de "cartoon", afin de résoudre les différents tableaux : par exemple, pour pousser une balle, on peut utiliser un éléphant; lorsque ce dernier se prend un truc sur la tête (balle, rocher, etc.), il se met alors à souffler à l'aide de sa trompe. A chaque fois, on a droit à une animation particulièrement amusante. Autre exemple: pour attirer la souris, il faut poser un morceau de fromage, etc. On trouve même, dans le jeu, des tunnels dans lesquels les



personnages s'engouffrent avec forces mimiques dignes de celles de Tex Avery : la souris met son casque de spéléo, le chat gratte une allumette, etc. Plus drôle, mais aussi plus complet que TIM, il permet d'utiliser des dizaines d'objets ou de personnages incroyablement bien animés. Des engrenages sont déclenchés par des fourmis qui pédalent, des tapis roulants sont animés par un petit bonhomme qui se met en marche à chaque fois qu'on lui jette un oeuf : c'est débile, et par là même passionnant. En prime, un éditeur permet de créer ses propres tableaux. Bon plan, la bande son, musique et surtout bruitages, soufflent dans la même direction que le véritable vent de folie qui traverse ce logiciel. Ajoutez à cela un manuel en français et surtout, un texte en français à l'écran, et voilà un jeu superbe, sans prétention, mais parfaitement réalisé. Ah si, un défaut : comme dans TIM, on ne peut pas sauver ses parties sur disque, le jeu utilisant un système de mot de passe très pénible. Qu'importe, c'est passionnant et surtout très rigolo, et franchement, les jeux rigolos, on ne risque pas de s'en lasser : il y en a tellement peu.







DES DIZAINES **D'OBJETS** Beaucoup plus amusant que TIM,

Moulinex

GRAPHISME 14 BRUITAGE 16

MUSIQUE 15

ANIMATION 15

DUREE DE VIE 16

MANIABILITE 15

ORIGINALITE I



EDITEUR

On l'attend depuis très longtemps, un peu trop d'ailleurs. Si l'intrigue est prenante, l'interface de jeu reste peu maniable.

l était une fois (tiens, c'est connu comme tournure ça, non ?), un petit village paumé dans la montagne. Les habitants y vivaient heureux jusqu'à ce fameux jour de décembre (le 12, pour être précis). Tout a commencé lorsqu'Auguste Pignard, un personnage connu de tous, disparut mystérieusement sans laisser de traces. Moins d'une semaine plus tard, ce fut au tour de Babel, un homme rustre et peu aimable. On crut tout d'abord à un règlement de compte entre les deux hommes, ce dernier ayant des relations avec le.... Euh, laissez tomber. Mais les gens continuaient à s'évaporer les uns après les autres, jusqu'à ce que l'on fasse appel au grand Homorius, un exorciste de renom. Le pauvre homme finit par libérer le village d'Issegeac de l'emprise du mal et par confier son grimoire à votre aïeul : "Il sera

votre protection, ne le perd jamais magie...

UNE AVENTURE QUI PLAIRA AUX DÉBUTANTS

Black Sect fait partie de la génération précédente des jeux d'aventures, avec toutefois une interface entièrement graphique. Voilà qui est fort sympathique. Eh ben, pas tant qu'ça, mon gars! Le maniement des icônes est extrêmement lourd et il est parfois nécessaire de cliquer trois ou quatre fois pour ac-

(ou j't'éclate)", lui dit-il. Sur ces phrases, Homorius enfourcha son poney et disparut à jamais. Mais l'histoire se renouvelle lorsqu'un inconnu assassine votre aïeul et s'empare du grimoire. Vous décidez alors de venger votre grand-père en partant à la recherche du livre de



L'intervention d'un personnage se fait à travers une mini fenêtre. Ecoutez-bien ce qu'ils vous disent, leurs paroles sont pleines d'indices.

complir une action d'une simplicité extrême. A titre d'exemple, déposer un objet nécessite cinq clics de souris. Autre incohérence, les développeurs y ont inclu des équivalents clavier. Là encore, c'est totalement illogique mon cher Spock, comme en témoigne les flèches de déplacement. Pas question de presser la flèche droite pour aller à droite, mais la combinaison de la touche "ALT" avec la flèche droite (!?!). C'est portnaouak! Bref, hormis ce désagrément, vous devrez trouver l'entrée de la Secte Noire et récupérer le grimoire de votre ancêtre. Les énigmes qui se présentent à vous

sont très classiques et plutôt faciles, surtout pour un joueur chevronné comme Moulinex, par exemple. Mais ce n'est pas un mal, le débutant ou l'aventurier de passage y trouveront un soft passionnant et ne resteront pas bloqués pendant des heures durant. De plus, les graphismes sont de bon goût (avec des petites anims de temps à autre), et les dialogues pleins d'humour (il faut aimer les jeux de mots). Pour peu que vous possédiez une carte sonore, de nombreuses musiques vous accompagneront tout au long de votre quête accompagnée de quelques digits. Dernier point non

négligeable : ça tourne super bien sur un 286.



Il y avait bien longtemps que l'on n'avait pas vu de ieu d'aventure à écran fixe. Ca change un peu.

Les graphismes sont agréables,

- avec de petites animations charmantes. De nombreuses musiques viennent accompagner le joueur dans sa quête.
- Un aventurier chevronné en viendra rapidement à bout.
- L'interface du jeu n'est pas très ergonomique.

LORD CASQUE NOIR

Le système d'icône sn'est pas très agréable d'utilisation, même si l'on finit par s'y faire

GRAPHISME 16 BRUITAGE 16 MUSIQUE 18

tempes bruiées

ANIMATION ----

DURÉE DE VIE 14 ORIGINALITÉ 12

JOYSTICK HORS SÉRIE

Oystick

HORS SERIE

NOVEMBRE 1993 • 35F



POUR MIEUX CHOISIR SON PC, SES PÉRIPHÉRIQUES ET SES JEUX

LE GUIDE PC DES CD ROM



EN VENTE ACTUELLEMENT CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

Afin de prouver qu'on n'est pas toujours aussi bien servi que par soi-même, Microsoft propose un Data Disk pour FS5 bien en dessous des possibilités de son simulateur de vol.

la vitesse d'un data disk par mois, la bibliothèque de décors pour FS5 commence à s'agrandir. Cela dit, il y a bibliothèque et bibliothèque. Alors que les data disks BAO, à l'instient sur une disquette et nécessite donc beaucoup de place sur le disque dur. Le pour, c'est aussi qu'en rase campagne, l'affichage est rapide. Enfin, relativement rapide. Le contre, c'est naturellement au vu du résultat : après avoir survolé la



que celle de la version 4 de Flight Simúlator

tar de San Francisco, utilisent la technique du mapping et permettent de profiter de décors générés à partir d'images satellites, Microsoft en reste à la bonne vieille technique de l'image classique créée à partir d'une nouvelle version de Designer. Du coup, il y a du pour et du contre en ce qui concerne New York. Le pour, c'est que le produit

▲ La relative simplicité des décors permet aux machines lentes (486, lent

pour FS5!) de ne pas trop ramer hors ville. Pour les mêmes raisons, le disque dur ne sera pas saturé.

Toujours pas de nouvel avion en vue. Ce sont des décors en plus, c'est tout.

Les cartes fournies sont ridicules.

L'installation n'enlève pas l'ancien New York du menu "Aéroports". Du coup, on se retrouve avec deux New York.

baie de San Francisco ou la région de San José, on trouve ce New York un peu raplapla. Certes, le damier représentant le sol est beaucoup plus fin qu'auparavant, mais c'est un peu tristounet. En ce qui concerne les immeubles en revanche, c'est du grand art : le survol de Broadway à la tombée du jour est une merveille. Pour un peu, on se mettrait à fredonner "Rapsodie in Blue": World Trade Center, Empire State

Building, néon de la Panam, tout y est. Hélas, en dépit de l'absence de mapping, la chose reste extrêmement gourmande en mémoire, et même si les déplacements sont relativement rapides, le fait qu'ils soient saccadés gâche un peu le plaisir. En ce qui concerne l'aire de vol, NY permet de se poser dans une vingtaine d'aéroports et dispose de nombreux objets 3D dignes d'intérêt : statue de la Liberté, ponts

(parfois un peu simplets) et infrastructures diverses. A cet égard, le terminal de Kennedy Airport est une merveille. Si la documentation est bien faite et propose quelques idées de vol intéressantes (la remontée de l'Hudson, par exemple), il faut cependant souligner la piètre qualité des cartes fournies avec le data disk.

Moulinex

Un petit tour Broadway? Inutile de vous dire que ça rame tout de même un peu.





BRUITAGE --

ANIMATION 16

MANIABILITÉ 10

DURÉE DE VIE 19

ORIGINALITÉ 01

Le rêve virtuel devient réalité

YIRIUAI DREAMS

Commandez au (16-1) 42 15 20 60 Fax: 42 15 20 61

PC CD-ROM

499 F Iron Helix: 349 F Rebel ossault: new T.F.X. : 399 F Micrososm: 349 F Super Strike Commonder: Return to Zork: 329 F 329 F Inco 2: Goblins 3: 379 F 349 F World of Xeen: Stor Trek 25 th anniversary: 379 F Rise of the Robots: Gobriel Knight: new 349 F Cyber roce: Mod Dog Mac Cree: 299 F 539 F Hell Cab:

ACCESSOIRES PC

590 F Thrustmaster Mark 1 F.C.S.: 1890 F CD ROM Ponosonic 300 Ko/S: 1650 F Soubloster 16 MCD: 1590 F Midi Blaster:

PC DISQUETTES

299 F T.F.X: 289 F Lands of Lore: 289 F Subwor 2050: 299 F Shodow Caster: Som & Mox: 319 F Alone in the Dork 2: 349 F 299 F Terminotor Rampage: 379 F Kyrondio II:

200 F Indy Car Rocer: 249 F Mortal Kombat: 140 F Syndicot Doto Disk: 299 F In Extremis: 339 F Gobriel Knight: 379 F Leisure Suit Lorry VI: 339 F Police Quest IV: 349 F Blood Net:

Distributeur officiel MEGATECH

 Metal and Lace : 299 F Scénorio Métal and 99 F Loce int. - 18 ons: 349 F Cobra Mission: Avril 1994 Drogon Knight III:

CD 32

Uridium 2:

Microcosm:

Carte MPEG:

Doughter of Serpents:

The Choos Engine:

259 F Sensible Soccer: 279 F Zool: Pinball Fontoisies: 289 F Jomes Pond 2: 259 F 279 F Trolls: 279 F Nigel Monsell: Whole's Voyage: 279 F 269 F Deep Core: 279 F Meon Mochine: 299 F Sleepwalker: 289 F Rider Cup: Denis la Molice: 289 F Castle II: 299 F Lobyrinth of time: 289 F Battlestorm: new Inferno: new T.F.X. : new Mortal Kombat: new

Console AMIGA CD 32

+ 2 jeux (Digger & Oscar) + 1 manette :

2490 F

(le jeu Arabian night est offert pour toute console achetée du 1 au 31 janvier 1994)

3 DO

439 F Night trop: 429 F Monster Monor: Stellor 7: 439 F 389 F Twisted: 439 F Mod dog Moc Cree: CPU Boch: 389 F 439 F Deod Hunt: 419 F San Diego Zoo: 389 F Dragon's Loir: Super Wing Commander: 439 F Bottlechess: 389 F 389 F Out of this World 1 & 2: Megoroce: 339 F 3 DO Ponasonic FZ1 +

Crosh'n Burn: 5630 F / Monette + cobles

inclus. NTSC Vidéo. 1400 F

TRANSCODEUR numérique Pal/NTSC: 790 F

vous permet d'utiliser votre 3 DO US ou votre Joguar US sur TV Pol, Secom.

JAGUAR

Console Jaguor U.S.:	1950 F
Monette Atari Joguor :	249 F
Alien Vs Prédator :	449 F
Checkerod Flag II:	449 F
Club Drive :	399 F
Crescent Galoxy:	399 F
Dino Dudes :	399 F
Roiden:	399 F
Tempest 2000 :	399 F
Tiny Toons:	399 F

N'hésitez pas à nous appeler pour tous renseignements. Catalogue des produits disponibles.

Bon de commande à envoyer à VIRTUAL DREAMS - 66 Av. des Champs-Elysées - 75008 PARIS

Nom :				
Code postal :		Ville:		
Réglement : Chè	que bancair	e 🔾		CCP 🗆
	Mandat-lettr	e 🗆 Contre re	emboursement (+	- 35F) 🗅
Votre matériel : PC 🗆	Mac 🗆	3 DO 🗆	Amiga 🗆	CD 32 □
	SNES 🗆	Mégadrive 🗆	Méga CD 🗆	Game-Gear 🗆

SNES Mégadrive

new

new

new

260 F

TITRES	PRIX
Frais de port (pour le matériel 🕾)	+ 30 F
Total à payer =	F

FRONTIERE

On parle souvent de "jeux à la Sierra" mais en dépit d'une parternité revenant à l'éditeur, Quest for Glory est un cas à part. Mi-jeu de rôles, mi-jeu d'aventure, la série a ses adeptes et ses détracteurs.

e jeu commence comme lorsqu'on sort d'un rêve, mais ici, c'est dans un monde magique que le héros va se réveiller. La magie noire a envahi le royaume de Mordavia et bien malgré lui, le personnage principal, que vous dirigez, va devoir partir en quête pour la gloire. Même si l'éditeur nous a habitués à trouver deux ou trois passages d'arcade, généralement sans conséquence sur le reste de la partie, les jeux Sierra "classiques" (Space Quest, King Quest, Conquest of Longbow) demeurent avant tout des jeux d'aventure. Avec ce troisième volet de Quest for Glory, on retrouve un style hybride, à mi-chemin du jeu de rôles et d'aventure.

> Le ieu comporte

plus d'une

centaine

de lieux. L'interface des combats,

revue, est plus agréable

L'aspect "jeu de rôles" est surtout là pour faire joli et n'influe pas vraiment sur la

Certain tableaux sont un peu sombres et tristounets.

qu'auparavant.

En début de partie, on peut choisir le type de personnage que l'on va incarner: un guerrier, un magicien ou un voleur. Le personnage dispose de nombreuses caractéristiques, comme celui d'un jeu de rôles. Suivant le choix, la partie sera plus ou moins complexe, mais là s'arrête la ressemblance avec le JdR. Même s'il est possible, en début de partie, de dispatcher des points supplémentaires vers différentes caractéristiques, afin d'affiner la personnalité et les capacités du personnage (intelligence, force, etc.), ce dernier ne semble pas vraiment être touché: bref, c'est pas un vrai jeu de rôles. Heureusement, une nouveauté en ce qui concerne les combats vient à point pour redonner un peu de



Les combats se déroulent en temps réel, en utilisant le bouton droit de la sour

sang neuf à la série. Désormais, ceux-ci se font en temps réel et sur plein écran. Le combat se fait à l'aide du clavier et de la souris. Dans ce cas, on utilise le bouton gauche pour se déplacer et le droit pour activer son arme. Suivant l'endroit où le curseur est placé, le mouvement sera différent : saut, esquive, coup de taille ou d'estoc, etc. Hélas, même sur une machine rapide, les mouvements sont parfois un peu lents et saccadés. En revanche, lorsque le personnage se déplace, rien à redire. Ce qui manque le plus, dans ce jeu, c'est finalement

un environnement vraiment intéressant qui puisse captiver le joueur. Les épisodes sont inégaux, sans lien réel, et l'aventure est un peu décousue. En ce qui concerne l'ergonomie, en revanche, rien à redire si ce n'est que les icônes de sorts ne sont pas très explicites. En ce qui concerne le son, RAS : c'est plutôt sympa. A noter enfin que la boîte du jeu est beaucoup plus grande que les autres : ça va dépasser, et si vous collectionnez les Sierra, comme pas mal de gens, ça risque de vous énerver. C'est pas vraiment très grave.

Moulinex



Les écrans sont très fins et généralement plus colorés que celui-ci. A noter que le curseur est toujours animé.



GRAPHISME 15 BRUITAGE 13 MUSIQUE 13 ANIMATION 12

MANIABILITÉ 16 DURÉE DE VIE 15 ORIGINALITÉ 16

SPEEDKING! Pour Vaincre



Témoignage de Monsieur R..., demeurant 2, Fighter Street:

"Avant,

j'avais peur

des boss...

[Maintenant,

avec la SPEEDKING,

j'af la patate..."

Speedking KONIX, un joystick fiable, solide et ergonomique.
Quelque soit la catégorie de jeux qui vous passionne
(arcade, simulation, shoot'em up...), vous trouverez
dans la gamme KONIX, le Joystick qui vous mènera
jusqu'au bout de vos performances!
Choisissez votre partenaire de jeux

- · Simulation : Speedking Analogue (PC et Amiga)
- · Arcade, shoot'em up : Speedking Digital (PC)

 Joystick KONIX, une gamme complète sur Atari,

 Amiga, IBM PC & compatibles, Amstrad CPC,

 Nintendo NES, SEGA Master System et Megadrive

EN CAS DE DANGER TIREZ LA MANETTE!



En vente dans vos points de vente habituels Revendeurs, pour toutes informations, contactez le 48.10.55.85. KONIX EST DISTRIBUÉ EN EXCLUSIVITÉ PAR

INNELEC, 45 RUE DELIZY
CENTRE D'ACTIVITÉ DE L'OURCQ,
93692 PANTIN CEDEX





Qui a dit que le PC ne pouvait pas faire douze millions de scrollings simultanément ? C'est vrai, il ne peut pas. Mais trois, oui. Et en relief en plus!

'ami Jim Power nous fait un retour en puissance! Déjà paru sur ST et sur Amiga voilà plus d'un an, Loriciel se décide à nous sortir une version spéciale du produit, développée parallèlement sur SuperFamicom et sur PC. Laissons de côté l'infâme console usitée par de frêles cerveaux dénués de toute matière grise, pour nous concentrer sur ces superbes engins que sont les compatibles PC. D'une puissance redoutable dans la plupart des domaines, les clones souffrent pourtant d'un douloureux problème: la gestion vidéo. Ca,

pour afficher du mapping de la mort bourré de couleurs, ça affiche, mais dès qu'il s'agit de faire scroller un petit écran de rien du tout, il n'y a plus personne. Jim Power vient remettre les pendules à l'heure en bouleversant quelques idées préconçues.

DE SACRÉES PROUESSES TECHNIQUES

Non seulement Jim Power propose un scrolling fluide, mais, en plus, sur trois plans différentiels. Les six niveaux sont d'une richesse graphique n'ayant rien à envier aux meilleurs softs sur console, la mu124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

124738

La méthode utilisée pour reproduire l'effet de 3D me laisse perplexe. Non se lement il n'y a aucun dédoublement de l'image, ce qui permet de jouer san les lunettes, mais en plus, ça ne supprime aucune couleur. Seul inconvénient il faut que l'image soit en mouvement pour que cela fonctionne.

sique est entièrement digit, le programme comporte trois épreuves distinctes, c'est en relief et le tout tient sur une disquette H.D.! Comme quoi, si tous les développeurs voulaient bien se donner la peine d'optimiser leur routine, on aurait vraiment des programmes hallucinants. J'entends déjà des

langues de vipères cracher leur venin: "Ouah, c'est facile, vous testez les jeux sur Pentium et blablabla..." Que dalle les copains, rien, néant! Un simple 386 SX 25 suffit. Non, non, vous ne rêvez pas. Jim Power tourne sur ce type de bécane, en ayant tout de même pris soin de réduire la taille de la fenêtre. Il est également prévu d'inhiber le second plan, afin de gagner du temps machine.

La seconde surprise - et de taille -, c'est cette fameuse 3D qui énerve tout le monde (parce qu'on n'a toujours pas compris comment ça marchait). Enfin, lorsque je dis 3D, comprenez plutôt "effet de profondeur". C'est-à-dire que chaque plan de scrolling se trouve à une petite distance les uns des autres, le plan le plus profond paraissant fleurter avec l'arrière du moniteur. Plus la machine sera puissante, et plus l'effet sera saisissant (plus d'images par seconde). Il faut en effet une suite d'images en mouvement pour que le procédé fonctionne, ce dernier s'estompant chaque fois que Jim s'immobilise. C'est d'autant plus balaise que l'image d'origine



▲ Une animation à peine croyable sur PC. ▲ Le jeu est extrême-

ment riche, aussi bien dans son concept que dans sa réalisation.

- L'effet de profondeur est tout bonnement saisissant et le jeu reste parfaitement jouable sans l'utilisation des lunettes.
- Les musiques sont entièrement à base de "samples", comme sur Amiga.
- ▼ Il paraîtrait (d'après certains bruits qui courent) que Jim soit de tendance heu... Enfin, vous voyez ce que je veux dire... Mais c'est pas sûr. En fait, ça m'étonne.

Vu les difficultés qu'éprouvent les programmeurs à nous confectionner un scrolling potable, je ne comprends même pas comment Loriciel est parvenu à un tel résultat. Et ça reste fluide sur 386... Etonnant, non ?



GRAPHISME 18

BRUITAGE 18

MUSIQUE 18

ANIMATION 19

MANIABILITE 18

INTERET 16

ORIGINALITÉ 19



Jim Power, c'est trois jeux pour le prix d'un. C'est également provesses techniques sur prouesses techniques. Après des scrolls époustouflants, une 3D qui tue, voilà des zooms en pagaille. Le boss de ce niveau vous zoome dessus comme un gros tarba. Il faut tout de même un 486 DX 33 pour que l'animation soit à la hauteur d'une SuperFamicom.



n'est à aucun moment dédoublée. Ainsi, rien ne vous empêche de jouer sans les lunettes, ce qui s'avère, à terme, moins fatiguant pour les yeux. A ce propos, Loriciel a testé son produit avec l'aide de médecins et d'opticiens certifiant que cela ne comportait aucun risque pour la vue.

TROIS JEUX **POUR** LE PRIX DE 98 BAGUETTES **DE PAIN**

Le troisième point ne concerne pas l'aspect technique, mais plutôt la jouabilité. Pour tout vous



avouer, il y a bien longtemps que je ne m'étais autant éclaté avec un jeu de plates-formes sur PC. Les ennemis sont hyper nombreux, les décors ultra fournis (un peu trop peut-être), les tableaux super longs, et la jouabilité excellente. Jim l'abruti répond au quart de poil et, une fois n'est pas coutume, on ne perd pas à cause du soft mais parce qu'on est un gros nul.

Le jeu se compose de

trois phases distinctes. La première vous plonge dans la peau de Jean la Puissance, à la recherche de ses clés de bagnole. Vous devez alors parcourir (surtout courir) la totalité du niveau en ramassant, outre les clés, tout un tas de bordels destinés à vous rendre toujours plus performant. Mais ne prenez pas votre mission à la légère, les tableaux sont longs, très longs et il faudra une bonne dose

les graphismes ne sont visiblement pas du goût de tout le monde. Linos en est fou amoureux, Seb les trouve criards, Maria n'a pas vraiment d'avis sur la question et Moulinex s'en tape comme de l'an 14. Ils sont pourtant géniaux, ces décors !



RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 192

B

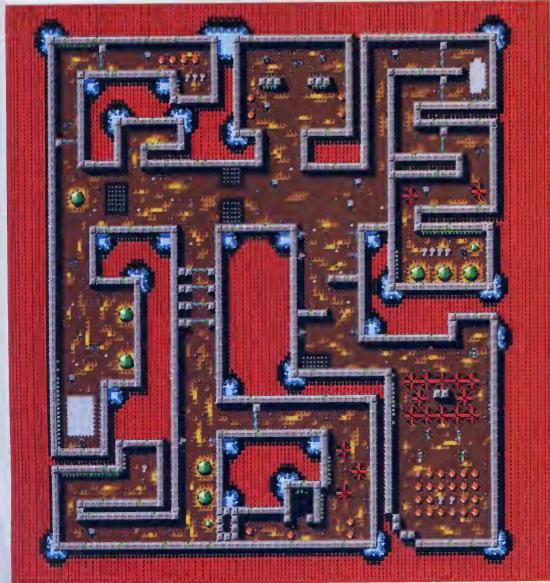
Cette partie rappelle des jeux du style de Gauntlet. Vous devez retrouver les clés qui vous mèneront à la sortie. Mais attention, vous devrez calculer votre chemin à l'avance en consultant la carte, car si vous ouvrez les portes dans le mauvais ordre, vous serez systématiquement coincé.



de réflexe pour en venir à bout. La seconde phase consiste toujours à diriger cette andouille de héros, mais "vue de dessus" cette fois. Vous vous rappellez de Gauntlet ou d'Alien Breed ? Eh ben, c'est pareil en drôlement moins passionnant. Le but est somme toute très simple : retrouver les clés de sa bagnole. La grande nouveauté vient du fait que lorsque vous sautez, le sol se dérobe sous vos pieds à l'aide d'un zoom (comme le mode 7 de la SuperDaubicom). Le stage se termine dans le troisième sous-sol. Enfin, dans la dernière phase, Jim enfourche son vaisseau de l'espace et se lance à la poursuite de ses clés de bagnole. Ah, merde, c'est pas ça, il cherche en fait à buter ce qui lui déboule devant le museau, en tirant comme un fou. Le nombre de sprites est incroyable et certains d'entre eux font près d'un quart de l'écran. De par la rapidité des scrollings, l'effet de relief n'en est que plus probant, et l'animation ne ralentit pas d'un chouia. La majorité des stages se termine devant un énorme boss qui zoome dans tous les sens, suite à quoi le soft vous délivrera un superbe mot de passe.

Côté sons, ça arrache carrément avec des bruitages digits, des échantillons de batteries et plus d'une dizaine de ziquemu différentes (sans parler des clés de bagnole). Avec tous ces ingrédients, Jim Power ne pouvait être qu'une superbe réussite, qui ne souffre que d'un seul défaut : sa grande difficulté.

LORD BLACK POWER





Les phases de shoot'em up sont les plus spectaculaires, avec des sprites d'une taille hallucinante et une animation à couper le souffle. Plus le scrolling est rapide, et plus l'effet de profondeur s'amplifie. On peut tout de même regretter le manque de clarté, tant les couleurs sont nombreuses.



protondeur.



FUNWARE

DISQUETTES BOITE DE 10 LA DISQUETTE A L'UNITE PAR 100 3.5 DF/DD 4,00 3,80 3.5 HD 6,00 5,50

> 3090

NC NC

NC

NG 300 NG 250

NC

NO

NO

NC

270

NC NC

270

FOOT

POUR JOUER PAR TELEPHONE 36.68.13.12 (JEU PRIME) 36.70.10.25 36,70,13,12 36.70.05.93

ROIR POUR 110 DISQUETTES 3.5 Frs STRABLES

		/,
	s ROII	TE DE RANGEMENT A TIROIR PO
		C INTERCALAIRES. ENCASTRABL
	_	EXT. 512 Ko sans H. A500250
AMIGAJAT	WINT	EYT 1 Mo A5004 590
A320 USA ALFRED CHICKEN ALIEN BREED II ALIEN III	290 / 290	EXT. 1 Mo A500+ 590 EXT. 1 Mo A600 600
ALFRED CHICKEN	240 /,-	EXT. 4 Mo A600/A1200 1490
ALIEN BREED II	250 /	EXT. 1 Ma A1200, 1590
ALIEN III	250 /-	extensible à 9 Mo
AMERICAN GLADIATORS	230 1,-	LECT EXTERNE AMIGA 600
AMERICAN GLADIATORS APOCALYPSE B-17 BATTLE ISLE 93 BILLARD AMERICAIN BLASTAR	250 1-	LECT EXTERNE ATARI 600
B-1/	190 /-	LECT. EXTERNE ATARI 600 LECT. INTERNE AMIGA 530
DRIVE ISLE 93	190 /-	LECT. INTERNE ATARI 790 SOURIS AMIGA/ATARI 130 SCANNER AMIGA/ATARI 1050
RI ASTAD	260 /-	SOURIS AMIGAIATARI 130
BLASTAR BLOB	240 /	SCANNER AMIGAIATARI 1050
BODY BLOWS GALACTIC	250 /-	
BRUTAL SPORTS FOOT	260 %-	DISQUE DUR 80 MO 2090 DISQUE DUR 120 Mo 2690 MANETTES AMIGA
CAESAR - VF	310 / 310	DISCHE DUR 120 Mg 2690
CAMPAIGN 2	320 / 320	MANETTES AMIGA
CANNON FOODER	270 / 270	SPEEDKING ANALOG. 150 TOPSTAR SV127 290
CARLOS	270 / 270	TOUSTAR SU127 290
CHAOS ENGINE	240 / 240	MANETTES AMIGA/ATARI
CIVILIZATION	280 / 280	SPEEDKING AUTOFIRE 130
COMBAT AIR PAIROL	250 /-	FAST WINNER TURBO II 60
COOL SPOT	290 /-	PAST WHITE TOTALO II OU
CYBERPUNKS	280 /,*	
CIBERSPACE	290 / 200	ANDTON 1000
DANAMENE	250 / 200	AMIGA 1200 ALIEN BREED II 250
DEACH A	270 /.	ALIEN BREED II 250
NINE 2 VE	250 /-	RODY BLOWS GALACTIC 260
FLEMANIA	250 / 250	BURNING RUBBER 250
BLOB BODY BLOWS GALACTIC BRUTAL SPORTS FOOT CAESAR - VF CAMPAIGN 2 CANNON FODDER CARLOS CHAOS ENGINE CHILIZATION COMBAT AIR PATROL COOL SPOT CYBERPUNKS CYBERSPACE DARKMERE DENNIS DRACULA DUNE 2 - VF ELFMANIA ELITE 2 F1 GRAND PRIX F117 A FLASHBACK FURY OF THE FURIES GENESIA GLOBAL GLADIATORS GLOBDULE GOBLINS 3 HISTORY LINE - VF HUMANS 2 HISTORY LINE - VF HUMANS 2 HISTORY LINE - VF HOM 4 A VENTURE * VF SHAR 2 - VF	270 / 270	BURNING RÜBBER 250 CHAOS ENGINE 270 DENNIS 250 DIGGERS 270
FI GRAND PRIX	280 280	DENNIS 250
F117 A	270 /-	DIGGERS 270 HUMANS 250 ISHAR 2 - VF 270 JURASSIC PARK 250 KING QUEST VI 310
FLASHBACK	240 /	HUMANS 250
FURY OF THE FURIES	280 /,-	ISHAR 2 - VF 270
GENESIA	260 /,-	JURASSIC PARK 250
GLOBAL GLADIATORS	240 4~	KING QUEST VI 310
GLOBOULE	270 /-	ROBINSON REQUIEM-VF 290
CORE INC. 2	230 1 230	RYDER CUP 250
UDEN GIRIC	260 /	SIM LIFE - VF 270
HISTORY I ME _ VE	200 /	SIM LIFE - VF 270 SLEEPWALKER 240
HIMANS 2	270 /-	STAR TREK, 25th ANN. 310
MOV 4 AVENTURE . VE	340 /-	CHOCO LEA MANAGER 240
HUMANS 2 HDY 4 AVENTURE * VF SHAR 2 * VF JACK THE RIPPER JURASSIC PARK KING QUEST VI KINGMAKER KRUSTY FUN HOUSE LEGACY OF SORASIL LEMMINGS 2 LOTUS TRILOGY MAGIC BOY MAGIC BOY MONKEY ISLAND 2 * VF	260 / 260	SUPER LEA. MANAGER 240 WING COMMANDER 290
JACK THE RIPPER	360 /-	ZOOL 2 250
JURASSIC PARK	240 1	ZOOL 2 250
KING QUEST VI	310 /-	
KINGMAKER	310 / 310	MACINTOSH
KRUSTY FUN HOUSE	240 /,-	CHUCK YAGER 310
LEGACY OF SORASIL	250 /,-	CIVILIZATION 310
LEMMINGS 2	190 / 190	FALCON 3 / MC 390
LOTUS TRILOGY	280 4,*	FALCON 3 / MC 390
MAELSTHOM	310 / *	GOBLINS 3 - VF 350
MAGIC BOY	250 1 250	INCA - VF 390
	270 /-	MUT 4 AVENTURE 390
MORTAL KOMBAT	250 /-	KING QUEST VI 380
NICKY BOOM 2	250 / 250	MONKEY ISLAND 2 370
HIGEL MANSELL	250 / 250 270 / 270	POPULOUS 340
NORD & SUD	280 / 4	PRINT SHOP DELUXE 770
O.M. FOOTBALL	240 /	STAR TREK 310
OSCAR	260 / -	CD ROM
PREMIER MGR2	250 / -	
PRIME MOVER	190 /	7TH GUEST 650
RALLY	270 /,-	FATTY BEAR 360
ROBINSON REQUIEM-VF	270 / 270	JOURNEY MAN 340

270

/ 230

ROBINSON REQUIEM-VF RYOER CUP SABRE TEAM

SECOND SAMOURAL SIM EARTH - VF SIMON THE SORCERER

SMON THE SONGEHERS
SOCCER KID
SPACE HULK
STAR THEK
STARDUST
SUPER LEA. MANAGER
SYNDICATE - DISK
SYNDICATE - VF

TERMINATOR 2
THE PATRICIAN - VENTHEATRE OF DEATH TORNADO
TRODDLERS

UNIVERSAL MONSTER
UNIVERSAL MONSTER
UNIOUM II
WAR IN THE GULF
HEEN & VF
HING COM. ACADEMY
WING COMMANDER

TURRICAN III

10 JOE 100L 2

IEX.

_	CAPHYE Z / LIDERA III
	CHAOS ENGINE
	CIVILIZATION
ч	COMPOSER QUEST
ш	DAUGHTER OF SERPE
н	DEEP CORE
	DONK
	EUROPEAN CHAMPION
	EXILE
	MILL COM A TIME PROPERTY.
н	FANTASTIC VOYAGE
N	GENESIS
ч	GLOBAL CHAOS
	GOLDEN COLLECTION
	INFERNO (EPIC2)
	INSIGHT TECHNOLOGY
	INTER, OPEN GOLF
н	JOHN B. EUROP. FOO
ш	JURASSIC PARK
	LABYRINTH OF TIME
ш	LEGACY OF SORASIL
и.	LIONHEART
	LOTUS TRILOGY
ш	MANCHESTER UNITED
	MICROCOSM
1	MORPH
	NICK FALDO GOLF
	NICK FALDO GOLP

П	LOTUS TRILOGY
ı	MANCHESTER UNITED
	MICROCOSM
-	MORPH
	NICK FALDO GOLF
П	NIGEL MANSELL
П	OVERKILL & LUNAR C
п	PINBALL FANTASIES
п	PROJECT X
П	RYDER CUP
П	
и	SABRE TEAM
П	SENSIBLE SOCCER 92/93
п	SHADOWS OF WORLD
г	SLEEPWALKER
ı	SOCCER KID
ı	T.F.X.
П	THE LEGACY
н	THE PATRICIAN
п	TROLLS
п	UTOPIA 2
П	WHALE'S VOYAGE
U	WINTER SUP. SPORTS
	ZOOL

3D CONSTR. KIT 2 A320 USA ACES OF THE PACIFIC - VF ACES OVER EUROPE - VF ALONE IN THE DARK 2 - VF ALONE IN THE DARK 2 - VF ANCIENT ART OF WAR BENEATH A STEEL SKY BODY BLOWS BURNING RUBBER CAMPAIGN 2 CARLOS COMMANCHE COMMANCHE COMMANCHE - DISK 1 + 2 CYBER RACE - VF DARKMERE DAY OF TENTACLE - VF DOGFIGHT DRACULA DUNGEON MASTER ELITE 2 EVEN MORE INC. MACVF EYE OF BEHOLDER 3 - VF STIGNED 366 STEEL STRIKE EAGLE 3 324 326 327 328 329 330 330 331 331 332 3333 3333 3333 3333	PC	
A320 USA ACES OF THE PACIFIC - VF ALONE IN THE DARK 2 - VF ALONE IN THE DARK 2 - VF ALONE IN THE DARK 2 - VF ANCIENT ART OF WAR BENEATH A STEEL SKY BETRAYAL AT KRONDOR-VF BODY BLOWS BURNING RUBBER CAMPAIGN 2 COMMANCHE COMMANCHE - DISK 1 + 2 CYBER RACE - VF DOGFIGHT DRACULA DUNGEON MASTER DAY OF TENTACLE - VF DOGFIGHT DRACULA DUNGEON MASTER DUNGEON MASTER II ELITE 2 EVEN MORE INC. MACVF EYE OF BEHOLDER 3 - VF F1 GRAND PRIX F15 STRIKE EAGLE 3 FALCON 3.0 - DISK 1 ou 2 FIELDS OF GLORY - VF FLASHBACK FLIGHT SIM. 5 - VF FURY OF THE PURIES GABRIEL KNIGHT - VF GUNBEL KNIGHT - VF HUMANS 2 IN EXTREMIS INCA 2 - VF INDY 4 AVENTURE - VF INDY 4 AVENTURE - VF INDY CAR INNOCENT ISHAR + ISHAR 2 - VF JURASSIC PARK KINGMAKER LANDS OF LORE - VF LEGEND OF KYRANDIA II LEISURE SUIT LARRY VI LEMMINGS II LINKS386 PRO - SVGA LITIL DEVIL LOST VICKING MAELSTROM MIGHT AND MAGIC 5 - VF MONKEY, ISLAND 2 - V		420
ACES OF THE PACIFIC - VF ACES OVER EUROPE - VF ACES OVER EUROPE - VF ALONE IN THE DARK 2 - VF ALONE IN THE DARK 2 - VF ANCIENT ART OF WAR BENEATH A STEEL SKY BETRAYAL AT KRONDOR-VF BODY BLOWS BURNING RUBBER CAMPAIGN 2 CARLOS COMMANCHE - DISK 1 + 2 CYBER RACE - VF DARKMERE DAY OF TENTACLE - VF DOGFIGHT DRACULA DUNGEON MASTER DUNGEON MASTER DUNGEON MASTER BUNGEON MASTER UNGEON MASTER UNGEON MASTER UNGEON MASTER FYEOF BEHOLDER 3 - VF FIGRAND PRIX F15 STRIKE EAGLE 3 FALCON 3.0 - DISK 1 ou 2 FIELDS OF GLORY - VF FLASHBACK FLIGHT SIM. 5 - VF FREDDY PHARKAS - VF FURY OF THE FURIES GABRIEL KNIGHT - VF GENESIA - VF GENESIA - VF GENESIA - VF HUMANS 2 IN EXTREMIS INCA 2 - VF INDY CAR INDY CAR INDY CAR INDO CAR I		
ALONE IN THE DARK 2 - VF ANCIENT ART OF WAR BEREATH A STEEL SKY BETRAYAL AT KRONDOR-VF BODY BLOWS BURNING RUBBER CAMPAIGN 2 CARLOS COMMANCHE - DISK 1 + 2 CYBER RACE - VF DARKMERE DAY OF TENTACLE - VF DARKMERE DAY OF TENTACLE - VF DOGFIGHT DRACULA DUNGEON MASTER DUNGEON MASTER II ELITE 2 EVEN MORE INC. MACVF EYE OF BEHOLDER 3 - VF FI GRAND PRIX F15 STRIKE EAGLE 3 FALCON 3.0 - DISK 1 ou 2 FIELDS OF GLORY - VF FLASHBACK FLIGHT SIM. 5 - VF FURY OF THE FURIES GABRIEL KNIGHT - VF GENESIA - VF GLOBAL DOMINATION GOAL GOBLINS 3 HEROS OF THE 357TH HIRED GUNS HISTORY LINE - VF HUMANS 2 IN EXTREMIS INCA 2 - VF INDY 4 AVENTURE - VF INDY CAR INDOCENT ISHAR + ISHAR 2 - VF JURASSIC PARK KINGMAKER LANDS OF LORE - VF LEGEND OF KYRANDIA II LEISURE SUIT LARRY VI LEMMINGS II LINKS386 PRO - SVGA LITIL DEVIL LOST VICKING MAELSTROM MICHT AND MAGIC 5 - VF MONTAL KOMBAT OMAR SHARIF BRIDGE OSCAR PATRIOT PATRIOT PATRIOT PATRIOT PIRATES GOLD - VF		
ANCIENT ART OF WAR 368 BENEATH A STEEL SKY BETRAYAL AT KRONDOR-VF BODY BLOWS BURNING RUBBER CAMPAIGN 2 CARLOS COMMANCHE COMMANCHE - DISK 1 + 2 CYBER RACE - VF DORKMERE DAY OF TENTACLE - VF DOGFIGHT DRACULA DUNGEON MASTER DUNGEON MASTER II ELITE 2 EVEN MORE INC. MACVF EVEN MORE INC. MACVF EYE OF BEHOLDER 3 - VF FI GRAND PRIX F15 STRIKE EAGLE 3 FALCON 3.0 - DISK 1 ou 2 FIELDS OF GLORY - VF FLASHBACK F16HT SIM. 5 - VF FURY OF THE FURIES GABRIEL KNIGHT - VF GENESIA - VF GUOBAL DOMINATION GOAL GOBLINS 3 HEROS OF THE 357TH HIRED GUNS HISTORY LINE - VF HUMANS 2 IN EXTREMIS INCA 2 - VF INDY CAR INNOCENT ISHAR + ISHAR 2 - VF JURASSIC PARK KINGMAKER LANDS OF LORE - VF LEGEND OF KYRANDIA II LEISURE SUIT LARRY VI LEMMINGS II LINKS386 PRO - SVGA LITIL DEVIL LOST VICKING MAELSTROM MICHT AND MAGIC 5 - VF MONKEY, ISLAND 2 - VF MORTAL KOMBAT OMAR SHARIF BRIDGE OSCAR PATHOT PIRATES GOLD - VF 33	ACES OVER EUROPE - VF	
BENEATH A STEEL SKY BETRAYAL AT KRONDOR-VF BODY BLOWS BURNING RUBBER CAMPAIGN 2 CARLOS COMMANCHE COMMANCHE - DISK 1 + 2 CYBER RACE - VF DARKMERE DAY OF TENTACLE - VF DOGFIGHT DRACULA DUNGEON MASTER DUNGEON MASTER DUNGEON MASTER II ELITE 2 EVEN MORE INC. MACVF EYE OF BEHOLDER 3 - VF FI GRAND PRIX F15 STRIKE EAGLE 3 FALCON 3.0 - DISK 1 ou 2 FIELDS OF GLORY - VF FLASHBACK FLIGHT SIM. 5 - VF FURLY OF THE FURIES GABRIEL KNIGHT - VF GENESIA - VF GENESIA - VF GENESIA - VF HUMANS 2 IN EXTREMIS INCA 2 - VF INDY CAR INDY 4 AVENTURE - VF INDY CAR INDY 4 AVENTURE - VF INDY CAR INDO		
BETRAYAL AT KRONDOR-VF BODY BLOWS BURNING RUBBER CAMPAIGN 2 CARLOS COMMANCHE COMMANCHE COMMANCHE COMMANCHE COMMANCHE COMMANCHE DAY OF TENTACLE - VF DARKMERE DAY OF TENTACLE - VF DARCULA DUNGEON MASTER DUNGEON MASTER BUNGEON MASTER ELITE 2 EVEN MORE INC. MACVF EYE OF BEHOLDER 3 - VF F1 GRAND PRIX F15 STRIKE EAGLE 3 FALCON 3.0 - DISK 1 ou 2 F16LDS OF GLORY - VF FLASHBACK FLIGHT SIM. 5 - VF FREDDY PHARKAS - VF FURY OF THE FURIES GABRIEL KNIGHT - VF GENESIA - VF GLOBAL DOMINATION GOAL GOBLINS 3 HEROS OF THE 357TH HIRED GUNS HISTORY LINE - VF HUMANS 2 IN EXTREMIS INCA 2 - VF INDY 4 AVENTURE - VF INDY 4 AVENTURE - VF INDY CAR INCOCENT ISHAR + ISHAR 2 - VF JURASSIC PARK KINGMAKER LANDS OF LORE - VF LEGEND OF KYRANDIA II LEISURE SUIT LARRY VI L		
BURNING RUBBER CAMPAIGN 2 CARLOS COMMANCHE COMMANCHE COMMANCHE - DISK 1 + 2 CYBER RACE - VF DARKMERE DAY OF TENTACLE - VF DOGFIGHT DRACULA DUNGEON MASTER DUNGEON MASTER DUNGEON MASTER II ELITE 2 EVEN MORE INC. MACVF EYE OF BEHOLDER 3 - VF FI GRAND PRIX F15 STRIKE EAGLE 3 FALCON 3.0 - DISK 1 ou 2 FIELDS OF GLORY - VF FLASHBACK F16 FIRM 5 - VF FURY OF THE FURIES GABRIEL KNIGHT - VF GENESIA - VF GUOBAL DOMINATION GOAL GOBLINS 3 HEROS OF THE 357TH HIRED GUNS HISTORY LINE - VF HUMANS 2 IN EXTREMIS INCA 2 - VF INDY CAR INNOCENT ISHAR + ISHAR 2 - VF JURASSIC PARK KINGMAKER LANDS OF LORE - VF LEGEND OF KYRANDIA II LEISURE SUIT LARRY VI LEMMINGS II LINKS386 PRO - SVGA LITIL DEVIL LOST VICKING MAELSTROM MICHT AND MAGIC 5 - VF MONKEY, ISLAND 2 - VF MORTAL KOMBAT OMAR SHARIF BRIDGE OSCAR PATHIOT PIRATES GOLD - VF 33		
CAMPAIGN 2 CARLOS COMMANCHE COMMANCHE COMMANCHE COMMANCHE COMMANCHE COMMANCHE COMMANCHE COMMANCHE COMMANCHE DISK 1 + 2 CYBER RACE - VF DARKMERE DAY OF TENTACLE - VF DOGFIGHT DRACULA DUNGEON MASTER DUNGEON MASTER ELITE 2 EVEN MORE INC. MACVF EYE OF BEHOLDER 3 - VF FIF OF BEHOLDER 3 - VF FIF STRIKE EAGLE 3 FALCON 3.0 - DISK 1 ou 2 FIELDS OF GLORY - VF FLASHBACK FLIGHT SIM. 5 - VF FREDDY PHARKAS - VF FREDDY PHARKAS - VF FREDDY PHARKAS - VF FREDDY PHARKAS - VF GOBRIEL KNIGHT - VF GOBRIEL KNIGHT - VF GOBLINS 3 HEROS OF THE 357TH HIRED GUNS HISTORY LINE - VF HUMANS 2 IN EXTREMIS INCA 2 - VF INDY 4 AVENTURE - VF INDY 4 AVENTURE - VF INDY CAR INNOCENT ISHAR + ISHAR 2 - VF JURASSIC PARK KINGMAKER LANDS OF LORE - VF LEGACY -	BODY BLOWS	26
CARLOS COMMANCHE COMMANCHE COMMANCHE - DISK 1 + 2 CYBER RACE - VF DARKMERE DAY OF TENTACLE - VF DOGFIGHT DRACULA DUNGEON MASTER DUNGEON MASTER ELITE 2 EVEN MORE INC. MACVF EYE OF BEHOLDER 3 - VF ELGEND SHOWLER GRACHE SHIP SHIP GROWN SHIP HISTORY LINE - VF HUMANS 2 IN EXTREMIS INCA 2 - VF INDY CAR INNOCENT ISHAR + ISHAR 2 - VF JURASSIC PARK INDY CAR INNOCENT ISHAR + ISHAR 2 - VF JURASSIC PARK INGMAKER LANDS OF LORE - VF LEGEND OF KYRANDIA II LEISURE SUIT LARRY VI LEMMINGS II LINKS386 PRO - SVGA LITIL DEVIL LOST VICKING MAELSTROM MIGHT AND MAGIC 5 - VF MONKEY, ISLAND 2 - V		
COMMANCHE COMMANCHE COMMANCHE - DISK 1 + 2 CYBER RACE - VF DARKMERE DAY OF TENTACLE - VF DOGFIGHT DRACULA DUNGEON MASTER DUNGEON MASTER DUNGEON MASTER ELITE 2 EVEN MORE INC. MACVF EYE OF BEHOLDER 3 - VF FI GRAND PRIX F15 STRIKE EAGLE 3 FALCON 3.0 - DISK 1 ou 2 FIELDS OF GLORY - VF FLASHBACK F16HT SIM. 5 - VF FURY OF THE FURIES GABRIEL KNIGHT - VF GENESIA - VF GENESIA - VF GENESIA - VF GENESIA - VF HUMANS 2 IN EXTREMIS INCA 2 - VF INDY CAR INNOCENT ISHAR + ISHAR 2 - VF JURASSIC PARK KINGMAKER LANDS OF LORE - VF LEGEND OF KYRANDIA II LEISURE SUIT LARRY VI LEMMINGS II LINKS386 PRO - SVGA LITIL DEVIL LOST VICKING MAELSTROM MICHT AND MAGIC 5 - VF MONKEY, ISLAND 2 - VF MORTAL KOMBAT OMAR SHARIF BRIDGE OSCAR PATHIOT PIRATES GOLD - VF 33 34 35 36 37 37 38 39 39 30 30 31 31 32 33 34 35 36 36 37 37 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38 38		
COMMANCHE - DISK 1 + 2 CYBER RACE - VF DARKMERE DAY OF TENTACLE - VF DOGFIGHT DRACULA DUNGEON MASTER DUNGEON MASTER DUNGEON MASTER DUNGEON MASTER ELITE 2 EVEN MORE INC. MACVF EYE OF BEHOLDER 3 - VF FISTRIKE EAGLE 3 FALCON 3.0 - DISK 1 ou 2 FIELDS OF GLORY - VF FLASHBACK FLIGHT SIM. 5 - VF FURLY OF THE FURIES GABRIEL KNIGHT - VF GENESIA - VF GENESIA - VF GENESIA - VF HUMANS 2 IN EXTREMIS INCA 2 - VF INDY 4 AVENTURE - VF INDY CAR INDY 4 AVENTURE - VF INDY CAR INDOCENT ISHAR + ISHAR 2 - VF JURASSIC PARK KINGMAKER LANDS OF LORE - VF LEGEND OF KYRANDIA II LEISURE SUIT LARRY VI LEMMINGS II LINKS386 PRO - SVGA LITIL DEVIL LOST VICKING MAELSTROM MICHT AND MAGIC 5 - VF MONKEY ISLAND 2 - VF MONTAL KOMBAT OMAR SHARIF BRIDGE OSCAR PATHIOT PIRATES GOLD - VF		
DARKMERE DAY OF TENTACLE - VF DOGFIGHT DRACULA DUNGEON MASTER DUNGEON MASTER ELITE 2 EVEN MORE INC. MACVF EYE OF BEHOLDER 3 - VF FI GRAND PRIX F15 STRIKE EAGLE 3 FALCON 3.0 - DISK 1 ou 2 FIELDS OF GLORY - VF FLASHBACK FILISH SM. 5 - VF FREDDY PHARKAS - VF FURY OF THE FURIES GABRIEL, KNIGHT - VF GLOBAL DOMINATION GOAL GOBLINS 3 HEROS OF THE 357TH HIRED GUNS HISTORY LINE - VF HUMANS 2 IN EXTREMIS INCA 2 - VF INDY 4 AVENTURE - VF JURASSIC PARK KINGMAKER LANDS OF LORE - VF LEGEND OF KYRANDIA II LEISURE SUIT LARRY VI LEMMINGS II LINKS386 PRO - SVGA LITIL DEVIL LOST VICKING MAELSTROM MIGHT AND MAGIC 5 - VF MONKEY, ISLAND 2 - VF MONKEY		
DAY OF TENTACLE - VF DOGFIGHT DRACULA DHAGULA DUNGEON MASTER DUNGEON MASTER DUNGEON MASTER ELITE 2 EVEN MORE INC. MACVF IND. MACV		
DOGFIGHT 23 DRACULA 28 DUNGEON MASTER 10 ELITE 2 EVEN MORE INC. MACVF EVEN MORE EAGLE 3 FALCON 3.0 - DISK 1 ou 2 FIELDS OF GLORY - VF FLASHBACK EVEN MORE EAGLE 3 FALCON 3.0 - DISK 1 ou 2 FIELDS OF GLORY - VF EVEN FURNES EVEN MORE INC. MACVF EVEN FURNES EVEN MORE INC. MACVF EVEN MACVF EVEN MORE INC. MACVF EVEN	DARKMERE	
DRACULA DUNGEON MASTER DUNGEON MASTER II ELITE 2 EVEN MORE INC. MACVF INDY LINE - VF HUMANS 2 IN EXTREMIS INCA 2 - VF INDY 4 AVENTURE - VF INDY 4 AVENTURE - VF INDY 4 AVENTURE - VF INDY CAR INNOCENT ISHAR + ISHAR 2 - VF JURASSIC PARK KINGMAKER LANDS OF LORE - VF LEGEND OF KYRANDIA II LEISURE SUIT LARRY VI LEISURE		
DUNGEON MASTER DUNGEON MASTER II ELITE 2 EVEN MORE INC. MACVF EYE OF BEHOLDER 3 - VF EYE OF BEHOLDER 3 - VF FIS STRIKE EAGLE 3 FALCON 3.0 - DISK 1 ou 2 FIELDS OF GLORY - VF FLASHBACK FLIGHT SIM. 5 - VF FREDDY PHARKAS - VF FREDDY PHARKAS - VF FURY OF THE FURIES GABRIEL, KNIGHT - VF GLOBAL DOMINATION GOAL GOBLINS 3 HEROS OF THE 357TH HIRED GUNS HISTORY LINE - VF HUMANS 2 IN EXTREMIS INCA 2 - VF INDY 4 AVENTURE - VF JUNASSIC PARK KINGMAKER LANDS OF LORE - VF LEGEND OF KYRANDIA II LEISURE SUIT LARRY VI LEMMINGS II LINKS386 PRO - SVGA LITIL DEVIL LOST VICKING MAELSTROM MIGHT AND MAGIC 5 - VF MONKEY, ISLAND 2 - VF MORKEY, ISLAND 2 - VF MORTAL KOMBAT OMAR SHARIF BRIDGE OSCAR PATHOT PIRATES GOLD - VF 333		
ELITE 2 EVEN MORE INC. MACVF EYE OF BEHOLDER 3 - VF F1 GRAND PRIX F1 GRAND PRIX F1 STRIKE EAGLE 3 FALCON 3.0 FALCON 3.0 - DISK 1 ou 2 FIELDS OF GLORY - VF FLASHBACK FLIGHT SIM. 5 - VF FREDDY PHARKAS - VF FREDDY PHARKAS - VF GENESIA - VF HIRED GUNS HISTORY LINE - VF HUMANS 2 IN EXTREMIS INCA 2 - VF INDY 4 AVENTURE - VF INDY CAR INDO 4 AVENTURE - VF INDY CAR INDO 4 AVENTURE - VF INDY CAR INNOCENT ISHAR + ISHAR 2 - VF JURASSIC PARK KINGMAKER LANDS OF LORE - VF LEGACY - VF LEGAC		24
EVEN MORE INC. MACVF EYE OF BEHOLDER 3 - VF EYE OF GLORY - VF EYE OF GLORY - VF FILLON OF GLORY - VF EYE OF THE FURIES GABRIEL KNIGHT - VF GENESIA - VF GLOBAL DOMINATION GOAL GOBLINS 3 HEROS OF THE 357TH HIRED GUNS HISTORY LINE - VF HUMANS 2 IN EXTREMIS INCA 2 - VF INDY 4 AVENTURE - VF INDY 4 AVENTURE - VF INDY CAR INNOCENT ISHAR + ISHAR 2 VF JURASSIC PARK KINGMAKER LANDS OF LORE - VF LEGEND OF KYRANDIA II LEISURE SUIT LARRY VI LEMMINGS II LINKS386 PRO - SVGA LITIL DEVIL LOST VICKING MAELSTROM MIGHT AND MAGIC 5 - VF MONKEY, ISLAND 2 - VF MORTAL KOMBAT OMAR SHARIF BRIDGE OSCAR PATHIOT PIRATES GOLD - VF 33		
EYE OF BEHOLDER 3 - VF FI GRAND PRIX F15 STRIKE EAGLE 3 FALCON 3.0 - DISK 1 ou 2 FELDS OF GLORY - VF FLASHBACK FLIGHT SIM. 5 - VF FREDDY PHARKAS - VF FURY OF THE FURIES GABRIEL, KNIGHT - VF GLOBAL DOMINATION GOAL GOBLINS 3 HEROS OF THE 357TH HIRED GUNS HISTORY LINE - VF HUMANS 2 IN EXTREMIS INCA 2 - VF INDY 4 AVENTURE - VF JURASSIC PARK KINGMAKER LANDS OF LORE - VF LEGEND OF KYRANDIA II LEISURE SUIT LARRY VI LEMMINGS II LINKS386 PRO - SVGA LITL DEVIL LOST VICKING MAELSTROM MIGHT AND MAGIC 5 - VF MONKEY, ISLAND 2 - VF MONKEY, ISLAND 2 - VF MORTAL KOMBAT OMAR SHARIF BRIDGE OSCAR PATHOT JURATES GOLD - VF MORKEY, ISLAND 2 - VF MORTAL KOMBAT OMAR SHARIF BRIDGE OSCAR PATHOT JIPRATES GOLD - VF 336 367 367 367 367 367 367 367 367 36		
F1 GRAND PRIX F15 STRIKE EAGLE 3 F16 LCON 3.0 FALCON 3.0 - DISK 1 ou 2 FIELDS OF GLORY - VF FLASHBACK F1GHT SIM. 5 - VF FREDDY PHARKAS - VF FURY OF THE FURIES GABRIEL KNIGHT - VF GGNESIA - VF GLOBAL DOMINATION GOAL GOBLINS 3 HEROS OF THE 357TH HIRED GUNS HISTORY LINE - VF HUMANS 2 IN EXTREMIS INCA 2 - VF INDY CAR INNOCENT ISHAR + ISHAR 2 - VF JURASSIC PARK KINGMAKER LANDS OF LORE - VF LEGACY - VF LE		
F15 STRIKE EAGLE 3 FALCON 3.0 - DISK 1 ou 2 FALCON 3.0 - DISK 1 ou 2 FIELDS OF GLORY - VF FLASHBACK FLIGHT SIM. 5 - VF FREDDY PHARKAS - VF FREDDY PHARKAS - VF FURY OF THE FURIES GABRIEL KNIGHT - VF GENESIA - VF GLOBAL DOMINATION GOAL GOBLINS 3 HEROS OF THE 357TH HIRED GUNS HISTORY LINE - VF HUMANS 2 IN EXTREMIS INCA 2 - VF INDY 4 AVENTURE - VF INDY CAR INDY CAR ISHAR + ISHAR 2 - VF JURASSIC PARK KINGMAKER LANDS OF LORE - VF LEGACY - VF LEGACY - VF LEGEND OF KYRANDIA II LEISURE SUIT LARRY VI LENMINGS II LINKS386 PRO - SVGA LITIL DEVIL LOST VICKING MAELSTROM MIGHT AND MAGIC 5 - VF MONKEY ISLAND 2 - VF MONKEY ISLAND 2 - VF MONKEY ISLAND 2 - VF MONTAL KOMBAT OMAR SHARIF BRIDGE OSCAR PATRIOT PATRIOT PIRATES GOLD - VF 36		
FALCON 3.0 - DISK 1 ou 2 FIELDS OF GLORY - VF FLASHBACK FLIGHT SIM. 5 - VF FREDDY PHARKAS - VF FURY OF THE PURIES GABRIEL KNIGHT - VF GENESIA - VF GLOBAL DOMINATION GOAL GOBLINS 3 HEROS OF THE 357TH HIRED GUNS HISTORY LINE - VF HUMANS 2 IN EXTREMIS INCA 2 - VF INDY 4 AVENTURE - VF JUHASSIC PARK KINGMAKER LANDS OF LORE - VF LEGACY - VF LEGAC		360
FIELDS OF GLORY - VF FLASHBACK 226 FLASHBACK 226 FLASHBACK 226 FLASHBACK 226 FREDDY PHARKAS - VF FURY OF THE FURIES GABRIEL KNIGHT - VF GGENESIA - VF GLOBAL DOMINATION GOAL 236 GOBLINS 3 HEROS OF THE 357TH HIRED GUNS HISTORY LINE - VF HUMANS 2 IN EXTREMIS INCA 2 - VF INDY CAR INDO 4 AVENTURE - VF JURASSIC PARK KINGMAKER LANDS OF LORE - VF LEGACY - VF L		
FLASHBACK PLIGHT SIM. 5 - VF FREDDY PHARKAS - VF FREDDY PHARKAS - VF FREDDY PHARKAS - VF FURY OF THE FURIES GABRIEL KNIGHT - VF GENESIA - VF GLOBAL DOMINATION GOAL GOBLINS 3 HEROS OF THE 357TH HIRED GUNS HISTORY LINE - VF HUMANS 2 IN EXTREMIS INCA 2 - VF INDY 4 AVENTURE - VF INDY CAR INDY 4 AVENTURE - VF INDY CAR ISHAR + ISHAR 2 - VF JURASSIC PARK KINGMAKER LANDS OF LORE - VF LEGACY - VF LEGACY - VF LEGEND OF KYRANDIA II LEISURE SUIT LARRY VI LENMINGS II LINKS386 PRO - SVGA LITIL DEVIL LOST VICKING MAELSTROM MIGHT AND MAGIC 5 - VF MONKEY ISLAND 2 - VF MONKEY ISLAND 2 - VF MONKEY ISLAND 2 - VF MONTAL KOMBAT OMAR SHARIF BRIDGE OSCAR PATRIOT PIRATES GOLD - VF 33	FALCON 3.0 - DISK 1 ou 2	
FLIGHT SIM. 5 - VF FREDDY PHARKAS - VF FREDDY PHARKAS - VF FURY OF THE FURIES GABRIEL KNIGHT - VF GENESIA - VF GLOBAL DOMINATION GOAL GOBLINS 3 HEROS OF THE 357TH HIRED GUNS HISTORY LINE - VF HUMANS 2 IN EXTREMIS INCA 2 - VF INDY 4 AVENTURE - VF INDY 4 AVENTURE - VF INDY 4 AVENTURE - VF INDY CAR INNOCENT ISHAR + ISHAR 2 VF JURASSIC PARK KINGMAKER LANDS OF LORE - VF LEGEND OF KYRANDIA II LEISURE SUIT LARRY VI LEMMINGS II LINKS386 PRO - SVGA LITIL DEVIL LOST VICKING MAELSTROM MIGHT AND MAGIC 5 - VF MONKEY, ISLAND 2 - VF MORTAL KOMBAT OMAR SHARIF BRIDGE OSCAR PATHIOT PIRATES GOLD - VF 33		
FREDDY PHARKAS - VF FURY OF THE PURIES GABRIEL KNIGHT - VF GABRIEL KNIGHT - VF GENESIA - VF GLOBAL DOMINATION GOAL GOBLINS 3 HEROS OF THE 357TH HIRED GUNS HISTORY LINE - VF HUMANS 2 IN EXTREMIS INCA 2 - VF INDY 4 AVENTURE - VF INDY 4 AVENTURE - VF INDY CAR INNOCENT ISHAR + ISHAR 2 - VF JURASSIC PARK KINGMAKER LANDS OF LORE - VF LEGACY - VF	FLIGHT SIM. 5 - VF	
GENESIA - VF GLOBAL DOMINATION GOAL GOBLINS 3 HEROS OF THE 357TH HIRED GUNS HISTORY LINE - VF HUMANS 2 IN EXTREMIS INCA 2 - VF INDY 4 AVENTURE - VF INDY 4 AVENTURE - VF INDY CAR INNOCENT ISHAR + ISHAR 2 - VF JURASSIC PARK KINGMAKER LANDS OF LORE - VF LEGACY - VF LEGEND OF KYRANDIA II LEISURE SUIT LARRY VI LEMMINGS II LINKS386 PRO - SVGA LITIL DEVIL LOST VICKING MAELSTROM MIGHT AND MAGIC 5 - VF MONKEY ISLAND 2 - VF MONKEY ISLAND 32 DOSCAR PATHIOT PIRATES GOLD - VF 33	FREDDY PHARKAS - VF	
GENESIA - VF GLOBAL DOMINATION GOAL GOBLINS 3 HEROS OF THE 357TH HIRED GUNS HISTORY LINE - VF HUMANS 2 IN EXTREMIS INCA 2 - VF INDY 4 AVENTURE - VF INDY 4 AVENTURE - VF INDY CAR INNOCENT ISHAR + ISHAR 2 - VF JURASSIC PARK KINGMAKER LANDS OF LORE - VF LEGACY - VF LEGEND OF KYRANDIA II LEISURE SUIT LARRY VI LEMMINGS II LINKS386 PRO - SVGA LITIL DEVIL LOST VICKING MAELSTROM MIGHT AND MAGIC 5 - VF MONKEY ISLAND 2 - VF MONKEY ISLAND 32 DOSCAR PATHIOT PIRATES GOLD - VF 33	FURY OF THE FURIES	
GLOBAL DOMINATION GOAL GOAL GOBLINS 3 HEROS OF THE 357TH HIRED GUNS HISTORY LINE - VF HUMANS 2 IN EXTREMIS INCA 2 - VF INDY 4 AVENTURE - VF INDY 4 AVENTURE - VF INDY CAR INNOCENT ISHAR + ISHAR 2 - VF JURASSIC PARK KINGMAKER LANDS OF LORE - VF LEGACY - VF LEGEND OF KYRANDIA II LEISURE SUIT LARRY VI LEISURE SUIT LARRY VI LEMMINGS II LINKS386 PRO - SVGA LITIL DEVIL LOST VICKING MAELSTROM MICHT AND MAGIC 5 - VF MONKEY, ISLAND 2 - VF MONKEY, ISLAN	GABRIEL KNIGHT - VF	
GOAL GOBLINS 3 G		
HEROS OF THE 357TH HIRED GUNS HISTORY LINE - VF HUMANS 2 IN EXTREMIS INCA 2 - VF INDY 4 AVENTURE - VF INDY 4 AVENTURE - VF INDY CAR INNOCENT ISHAR + ISHAR 2 - VF JURASSIC PARK KINGMAKER LANDS OF LORE - VF LEGACY - VF LEGACY - VF LEGACY - VF LEGEND OF KYRANDIA II LEISURE SUIT LARRY VI LEMMINGS II LINKS386 PRO - SVGA LITIL DEVIL LOST VICKING MAELSTROM MIGHT AND MAGIC 5 - VF MONKEY, ISLAND 2 - VF MORTAL KOMBAT OMAR SHARIF BRIDGE OSCAR PATHIOT PIRATES GOLD - VF 33		
HIRED GUNS HISTORY LINE - VF HUMANS 2 IN EXTREMIS INCA 2 - VF INDY 4 AVENTURE - VF JUPASSIC PARK KINGMAKER LANDS OF LORE - VF LEGACY - VF	GOBLINS 3	
HISTORY LINE - VF HUMANS 2 IN EXTREMIS INCA 2 - VF INDY 4 AVENTURE - VF INDY CAR INNOCENT ISHAR + ISHAR 2 - VF JURASSIC PARK KINGMAKER LANDS OF LORE - VF LEGEND OF KYRANDIA II LEISURE SUIT LARRY VI LEMMINGS II LINKS386 PRO - SVGA LITIL DEVIL LOST VICKING MAELSTROM MIGHT AND MAGIC 5 - VF MONKEY ISLAND 2 - VF MORTAL KOMBAT OMAR SHARIF BRIDGE OSCAR PATHIOT PIRATES GOLD - VF 33		
HUMANS 2 IN EXTREMIS INCA 2 - VF INDY 4 AVENTURE - VF INDY 4 AVENTURE - VF INDY CAR INNOCENT ISHAR + ISHAR 2 - VF JURASSIC PARK KINGMAKER LANDS OF LORE - VF LEGEND OF KYRANDIA II LEISURE SUIT LARRY VI LEMMINGS II LINKS386 PRO - SVGA LITIL DEVIL LOST VICKING MAELSTROM MIGHT AND MAGIC 5 - VF MONKEY ISLAND 2 - VF MONKEY ISLAND 2 - VF MONKEY ISLAND 2 - VF MORTAL KOMBAT OMAR SHARIF BRIDGE OSCAR PATHIOT PIRATES GOLD - VF 33		
IN EXTREMIS INCA 2 - VF INDY 4 AVENTURE - VF INDY 4 AVENTURE - VF INDY CAR INNOCENT ISHAR + ISHAR 2 - VF JURASSIC PARK KINGMAKER LANDS OF LORE - VF LEGACY - VF LEGACY - VF LEGEND OF KYRANDIA II LEISURE SUIT LARRY VI LEMMINGS II LINKS386 PRO - SVGA LITIL DEVIL LOST VICKING MAELSTROM MIGHT AND MAGIC 5 - VF MONKEY, ISLAND 2 - VF MORTAL KOMBAT OMAR SHARIF BRIDGE OSCAR PATHIOT JERNOTER		
INDY 4 AVENTURE - VF INDY CAR INNOCENT ISHAR + ISHAR 2 - VF JURASSIC PARK KINGMAKER LANDS OF LORE - VF LEGEND OF KYRANDIA II LEISURE SUIT LARRY VI LEMMINGS II LINKS386 PRO - SVGA LITIL DEVIL LOST VICKING MAELSTROM MIGHT AND MAGIC 5 - VF MONKEY ISLAND 2 - VF MORTAL KOMBAT OMAR SHARIF BRIDGE OSCAR PATHIOT PIRATES GOLD - VF 33		31
INDY CAR INDY CAR INDY CAR INDOCENT ISHAR + ISHAR 2 • VF JURASSIC PARK KINGMAKER ALANDS OF LORE • VF LEGACY • VF LEGEND OF KYRANDIA II LEISURE SUIT LARRY VI LEMMINGS II LINKS386 PRO - SVGA LITIL DEVIL LOST VICKING MAELSTROM MIGHT AND MAGIC 5 • VF MONKEY ISLAND 2 • VF MONKEY ISLAND 2 • VF MONKEY ISLAND 2 • VF MORTAL KOMBAT OMAR SHARIF BRIDGE OSCAR PATHIOT PIRATES GOLD • VF 33		
INNOCENT ISHAR + ISHAR 2 • VF 37 JURASSIC PARK KINGMAKER LANDS OF LORE • VF 33 LEGACY • VF LEGEND OF KYRANDIA II LEISURE SUIT LARRY VI LEMMINGS II LINKS386 PRO - SVGA 31 LITIL DEVIL 34 LOST VICKING 28 MAELSTROM 35 MIGHT AND MAGIC 5 • VF 8 MORKEY ISLAND 2 • VF 38 MORTAL KOMBAT 32 OMAR SHARIF BRIDGE 29 OSCAR PATHIOT 32 PIRATES GOLD • VF 33	INDY 4 AVENTURE - VF	
ISHAR + ISHAR 2 · VF JURASSIC PARK 29 KINGMAKER LANDS OF LORE · VF LEGACY · VF LEGEND OF KYRANDIA II LEISURE SUIT LARRY VI LOST VICKING MAELSTROM MIGHT AND MAGIC 5 · VF MONKEY ISLAND 2 · VF MONKEY ISLAND 2 · VF MONTAL KOMBAT OMAR SHARIF BRIDGE OSCAR 27 PATRIOT PATRIOT PIRATES GOLD · VF 33		
JURASSIC PARK JURASSIC PARK KINGMAKER LANDS OF LORE - VF LEGEND OF KYRANDIA II LEISURE SUIT LARRY VI LEMMINGS II LINKS386 PRO - SVGA LITIL DEVIL LOST VICKING MAELSTROM MIGHT AND MAGIC 5 - VF MONKEY ISLAND 2 - VF MONKEY ISLAND 2 - VF MORTAL KOMBAT OMAR SHARIF BRIDGE OSCAR PATRIOT PIRATES GOLD - VF 33		
LANDS OF LORE - VF LEGACY - VF LEISURE SUIT LARRY VI LEISURE S	JURASSIC PARK	
LEGACY - VF LEGACY - VF LEGEND OF KYRANDIA II LEISURE SUIT LARRY VI LEMMINGS II LITH DEVIL LOST VICKING MAELSTROM MIGHT AND MAGIC 5 - VF MONKEY ISLAND 2 - VF MORTAL KOMBAT OMAR SHARIF BRIDGE OSCAR PATHIOT PIRATES GOLD - VF 32 29 33		
LEGEND OF KYRANDIA II LEISURE SUIT LARRY VI LEMMINGS II LITH DEVIL LOST VICKING MAELSTROM MIGHT AND MAGIC 5 - VF MONKEY ISLAND 2 - VF MORTAL KOMBAT OMAR SHARIF BRIDGE OSCAR PATHIOT PIRATES GOLD - VF 33	LANDS OF LOHE - VF	
LEISURE SUIT LARRY VI LEMMINGS II LINKS386 PRO - SVGA 11TIL DEVIL LOST VICKING MAELSTROM MIGHT AND MAGIC 5 - VF MONKEY, ISLAND 2 - VF MORTAL KOMBAT OMAR SHARIF BRIDGE OSCAR PATRIOT PIRATES GOLD - VF 33		
LINKS386 PRO - SVGA 31 LITIL DEVIL 34 LOST VICKING 28 MAELSTROM 35 MIGHT AND MAGIC 5 - VF 28 MONKEY ISLAND 2 - VF 28 MORTAL KOMBAT 32 OMAR SHARIF BRIDGE 29 OSCAR 27 PATRIOT 32 PIRATES GOLD - VF 33		35
LITIL DEVIL 34 LOST VICKING 28 MAELSTROM 38 MIGHT AND MAGIC 5 - VF 28 MONKEY ISLAND 2 - VF 28 MORTAL KOMBAT 32 OMAR SHARIF BRIDGE 29 OSCAR 27 PATRIOT 32 PIRATES GOLD - VF 33		
LOST VICKING MAELSTROM MIGHT AND MAGIC 5 - VF MONKEY, ISLAND 2 - VF MORTAL KOMBAT OMAR SHARIF BRIDGE OSCAR PATRIOT PIRATES GOLD - VF 33		
MAGLSTROM MIGHT AND MAGIC 5 - VF MONKEY, ISLAND 2 - VF MORTAL KOMBAT OMAR SHARIF BRIDGE OSCAR PATRIOT PIRATES GOLD - VF 33	LITE DEVIL	
MIGHT AND MAGIC 5 - VF 28 MONKEY ISLAND 2 - VF 28 MORTAL KOMBAT 32 PATRIOT 32 PIRATES GOLD - VF 33		
MONKEY ISLAND 2 - VF 28 MORTAL KOMBAT 32 OMAR SHARIF BRIDGE 29 OSCAR 27 PATRIOT 32 PIRATES GOLD - VF 33	MIGHT AND MAGIC 5 - VF.	
OMAR SHARIF BRIDGE 29 OSCAR 27 PATRIOT 32 PIRATES GOLD - VF 33	MONKEY ISLAND 2 - VF	
OSCAR 27 PATRIOT 32 PIRATES GOLD - VF 33		
PATRIOT 32 PIRATES GOLD - VF 33		
PIRATES GOLD - VF 33	PATRIOT	
POLICE QUEST IV 33	PIRATES GOLD - VF	
	POLICE QUEST IV	33

	POWERMONGER	90
	PREMIER MGR2	290
	PRIVATEER	350
	PRIVATEER - SPEECH PACK	160
	PHIVAICEN & SPECON PACK	290
	QUEST FOR GLORY III - VF	
	QUEST FOR GLORY IV . VF	330
	RAILHOAD TYCOON DELUXE	280
- 100	ROBINSON REQUIEM - VF	290
	RYDER CUP	270
	SABRE TEAM	290
	SHORE TERM	720
	SAIL SIMULTOR + MANETTE	
	SAM & MAX - VF SEAL TEAM	350
	SEAL TEAM	280
	SHADOW CASTER	290
	SIM LIFE + VF	290
	SIMON THE SORCERER . VF	340
ı	STACE WILL	290
	SPACE HULK SPACE QUEST V - VF	330
	SPEAR OF DESTINY	290
	STAR TREK II	340
	STARLORD	340
	STEETFIGHTER 2	170
	STONE VEED	370
	STONE KEEP	
	STRIKE - SPEECH PACK	150
	STRIKE . TACT. OF	160
	STRIKE COMMANDER	310
	STRONGHOLD - VF	310
	SUBWAR 2050	340
	SYNDICATE - DISK	170
		310
	SYNDICATE - VF	
	T.E.X.	330
	TERMINATOR 2	310
	TERMINATOR 2029 + DISK	350
	TERMINATOR RAMPAGE	290
	TORNADO	360
	TROLLS	250
	ULTIMA 8 - SPEECH PACK	160
	ULHMA 8 - SPEECH PACK	
	ULTIMA 8 - VF	350
	VEIL OF DARKNESS	250
w	WING COMMANDER ACAD.	290
	WING COMMANDER DEL.	360
	WISARDRY VII	290
	WWII BATTLES STH PACIFIC	350
		360
	X-WING	
	X-WING DISK 1+ 2	290
	XANTH	340
	CD ROM	
1		
	ALONE IN DARK + JACK RIP	390
}	DUNE	300
	GABRIEL KNIGHT	390
1	GOBLINS 3	390
;	INCA - VF	340
}	INCA 2 - VF	390
}	IRON ELIX	360
i i	MON ELIA	
	JURASSIC PARK	330
,	LEISURE SUIT LARRY VI	390
	MAD DOG McCREE	320
ŧ	MICROCOSM	380
•	MOTORS STARS	380
}	POLICE QUEST IV	390
}		380
,	PROTOSTAR	
	REBEL ASSAULT	370
•	RYDER CUP	320
,	STAR TREK	390
	SUPER STRIKE COMMANDER	390
1	T.F.X.	390
)	TORNADO	370
	WING COM + ULTIMA VI	300
)	WING COM II + ULTIMA UND.	300
2	WOLFPACK	380

EL SPANNE TO SPANNE A KN. SPANNE	K, K'M K'M
CHUCK YAGER	310
CIVILIZATION	310
FALCON 3 / MC	390
GOBLINS 3 - VF	350
INCA - VF	390
INDY 4 AVENTURE	390
KING QUEST VI	380
MONKEY ISLAND 2	370
POPULOUS	340
PRINT SHOP DELUXE	770
STAR TREK	310
CD ROM	
7TH GUEST	650
FATTY BEAR	360
JOURNEY MAN	340
MYST	430

Pour lous renseignements ou commandes		(16.1) 40.47.89.72
Si vous appelez de province, faites bien le 1	6.1.40.47.89.72	

Prix et	DE	commande à	de parution, expédier	dens	FUNWARE - B.P. 267	-	75749	PARIS	CEDEX	15

QTES	TITRES J24	PRIX	NOMADRESSE
		4	CODE POSTAL VILLE TELEPHONE No CLIENT (facultatif) REGLEMENT: Je joins T Chèque Bencaire T CCP T Mendet-Lettre je peigrai à récaption Contre ramboursement + 35 F)
FRAIS DE F Expédition co et recomma	lissimo		ja peie per CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE No Dete d'axpiretion :

VOTRE MATERIEL DE JEUX : O 1 MEGA OSTE OSTE ☐ MACINTOSH □ CD 32

□1040 □520

□1,2 M □360 K □5,25

Suivant le nombre de joueurs, jusqu'à quatre, qui participeront à l'aventure, **Hired Guns** passe de simplement sympa à purement génial!

e scénario de Hired Guns est véritablement complexe: les quatre (sic) manuels du jeu retracent toute la "post-histoire" de notre planète, et expliquent avec moult détails comment le système solaire a sombré dans une guerre interga-

Sans rentrer dans les détails, disons qu'une bande de mercenaires, à choisir parmi douze, est envoyée sur la planète Graveyard du système stellaire Lacaille, pour une mission dont elle ne sait pas grand chose. Motivés avant tout par l'argent, ces



deux joueurs simultanés, le ieu devient Les niveaux sont grands

et très bien conçus.

GRAPHISME 17

- Le jeu est très riche et varié.
- Les graphismes sont réussis.
- Seul, le jeu est vraiment trop
- Les animations sont réduites à leur plus simple expression.



mercenaires acceptent donc le boulot. Quinze minutes avant d'atterrir, on leur délivre les instructions : anéantir la production et la distribution des organismes modifiés biologiquement, de manière illégale, à la surface de Luyten L-7896 3.1! Wouah, rien que ça!

UN SYSTÉME DE JEU **BIGREMENT EFFICACE**

Le principe de jeu de Hired Guns est assez génial, puisque vous dirigez les quatre mercenaires simultanément. Ainsi, l'écran est divisé en quatre, chaque partie étant dévolue à l'un des personnages. Dans chacune de ces fenêtres, quatre types d'informations pourront être affichées.

La première, la plus courante, montre ce que voient les personnages, en "caméra subjective". Le paysage est donc représenté en trois dimensions, et vous apercevrez vos collègues comme les innombrables ennemis qui ne rêvent que de vous dévorer tout cru. Une boussole vous indique en permanence dans quelle direction vous êtes tourné.

Le second panneau affiche votre inventaire et permet de choisir l'objet que vous tiendrez en main, que ce soit un gros flingue ou une cuisse de poulet! Vous pourrez poser, prendre, ou obtenir des informations sur chacun des nombreux objets que vous serez amené à manipuler au cours de l'aventure.

Le troisième panneau affiche une carte des lieux, limitée à votre champ de vision, et aux lieux que vous avez déjà visités.

Enfin, vous pourrez visualiser les "statistiques" de chacun des personnages, à savoir sa santé, sa force, son agilité, son expérience, ainsi que le poids (limité) de tout ce qu'il transporte.

À tout moment, chacun des personnages peut afficher l'une des quatre fenêtres suivantes.

La caméra subjective :

voilà ce que voit le personnage. Une boussole, en haut à gauche, facilite l'orientation.

L'inventaire :

c'est ici que le joueur sélectionne l'objet qu'il tiendra en main, et obtiendra des informations sur ces mêmes objets.

La carte :

elle affiche tout le terrain visit par le personnage. Bien utile, vu l'étendue des niveaux.

Les statistiques : ce sont les informations sur le personnage, comme sa vitalité son expérience, son agilité

DES NIVEAUX GRANDS ET COMPLIQUÉS

Les différents niveaux que vous devrez nettoyer sont vastes et très complexes! Outre le fait qu'ils soient infestés de créatures belliqueuses, il vous faudra un sens de l'orientation d'enfer pour ne pas vous paumer.

Le premier niveau, par exemple, est une immense usine désaffectée. Vous pourrez prendre des ascenseurs et autres escaliers pour en découvrir les différents étages, et même visiter les canaux qui l'entourent. Il vous faudra trouver des clés, déplacer des blocs, désactiver des champs de forces et tuer bon nombre de bestioles pour le passer.



ANIMATION 12 MANIABILITÉ 15 DURÉE DE VIE 18 ORIGINALITÉ 18

L'UNION FAIT LA FORCE

Bien que le principe de base ne soit pas révolutionnaire, même s'il est très bien exploité, Hired Guns se démarque par la possibilité de jouer à un, deux, trois ou quatre simultanément. C'est en combinant clavier, souris et joystick que tout le monde arrive à contrôler son personnage.

Si tout seul le jeu est très difficile, voire injouable (vous prenez alors en charge les quatre personnages à Les graphismes de Hired Guns sont très réussis : les couleurs sont particulièrement bien choisies, et l'on est tout de suite plongé dans une ambiance glauque et oppressante. De plus, la variété des décors et des situations est absolument hallucinante : on trouve même une phase où la petite troupe se trouve attaquée par des chiens et des Lemmings dans un décor complètement fou! Musiques et bruitages sont parfaitement dans le ton, et ne font qu'ajouter à la lourde ambiance du jeu.

mais en plus, cela rend l'orientation encore plus difficile (des fois, on ne comprend pas bien ce qui se passe).

Assez injouable seul, à moins de posséder le don d'ubiquité, Hired Guns est un jeu génial à plusieurs, qui mêle aventurc, rôles et action. L'ambiance est bien glauque, les niveaux immenses et compliqués, et l'action variée et prenante. De plus, la réalisation tient bien la route, même si le système d'animation est pour le moins primaire. Si vous pouvez y jouer à plusieurs, Hired Guns est un jeu à posséder absolument!

150

L'un des personnages est descendu dans le canal entourant ce niveau, Même sous l'eau, l'aventure continue

Avant de commencer l'aventure, vous devez sélectionner quatre mercenaires, au choix parmi douze. Leurs aptitudes sont évidemment différentes.



Même si l'un des joueurs est passé à trépas -est mort, quoi-, les trois autres continuent l'aventure, et peuvent récupérer les objets sur son cadavre.

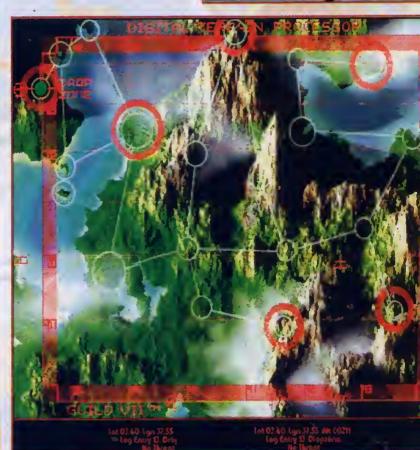


la fois), à plusieurs, il devient franchement génial. Vous pourrez ainsi vous séparer, chaque équipe explorant un endroit différent, vous entraider, surtout pendant les phases de combat, et, pourquoi pas, vous tirer dessus!

si un des joueurs vient à mourir, les autres continuent l'aventure, et peuvent même récupérer les objets sur le cadavre du pauvre bougre.

UNE RÉALISATION INÉGALE

Par contre, le moins que l'on puisse dire, c'est que l'animation, si l'on peut parler d'animation, est plus que sommaire. Les personnages, comme les ennemis, avancent cran par cran, sans le moindre effet de transition. Non seulement ce n'est pas très beau,



Voici la carte de vos exploits. Comme vous pouvez le remarquer, vous n'êtes pas au bout de vos peines.

55 SEUL À PLUSIEURS 75/90/9





vec le plébiscite unanime de Day of the Tentacle, LucasArts ne pouvait pas en rester là, et repart de plus bel avec les aventures rocambolesques d'un duo de choc, Sam & Max, héros d'une bande dessinée créée par Steve Purcell et qui fait un malheur aux Etats-Unis. Sam et Max, un chien et un lapin détec-

L'univers délirant de Steve Purcell a été admirablemen adapté. Le moins qu'on puisse

dire, c'est que les personnages ne manquent pas de caractère, surtout mon Max à moi...

Sans doute un des jeux d'aventure les plus novateurs et les plus drôles : c'est bourré de trouvailles toutes plus géniales les unes que les autres.

▲ L'interface a gagné en confort et fait une part belle aux gra-

▲ La réalisation est parfaite : graphismes magnifiques, animations superbes, bande son inou-

La perfection, ça énerve quel-

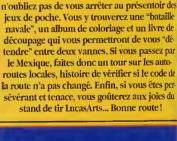
tives privés, sont en effet chargés de retrouver Bruno le Grand Pied et Trixie, la femme au cou de girafe, qui ont disparu de la foire où ils constituaient la principale attraction. Lors de la visite à la fameuse foire, ils apprennent les circonstances tragiques de cette disparition

Tout simplement le meilleur jeu d'aventure de l'univers, bourré d'humour et d'originalité.

(c'est Trixie qui a fait libérer Bruno par amour pour lui) et recueillent suffisamment d'indices pour suivre une piste qui les mènera aux quatre coins des Etats-Unis. Ils visiteront les lieux les plus étranges, du Gator-Golf au Fish O'Fish en passant par la Plus Grande Bobine de Ficelle du Monde et le Mystérieux Vortex, et rencontreront les personnages les plus pittoresques : Conroy Bumpus, un chanteur country plutôt mégalo sur les bords et son garde du corps répondant au doux nom de Lee-Harvey, Doug et Shuy-Oohl, deux hommes-taupes, Evelyn Morrisson, une starlette de zérie Z zozie de Marlène Dietrich, etc. Si Day of the Tentacle possède un humour très visuel typiquement dessin animé, Sam&Max se démarque par ses vannes caustiques et ses dialogues endiablés. Une fois n'est pas coutume, la version francaise est plus que bienvenue, tant ca fuse dans tous les sens et qu'à moins d'avoir vécu dix ans Outre-Atlantique, les mots employés paraîtront d'une obscure essence. Ce n'est certes pas "injouable", car il s'agit avant tout d'un jeu d'aventure graphique, mais on passe à côté de tant de choses. On ne peut donc que remercier Art of







En allant faire les courses dans les Snuckey's,







BRUITAGE 18 MUSIQUE 18 ANIMATION 18 ERGONOMIE17

DURÉE DE VIE 16 ORIGINALITÉ 18

No comment...







Word -la société traductrice attitrée de LucasArts depuis Indiana Jones IV- pour son précieux concours. D'autant plus que les subtilités ont été particulièrement bien respectées et adaptées à notre culture locale –enfin, je dis "notre", personnellement je suis une sale jaune pure et dure qui n'est venue dans votre pays que pour voler votre riz quotidien-. Je pense entre autres au "Mont Saint Michelin". Les trouvailles ne manquent pas dans Sam&Max,

sArts prouve encore une fois sa volonté de "faire avancer le schmilblic" dans le domaine des jeux d'aventure. Quelques petits exemples en passant, histoire de vous donner l'eau à la bouche. On dispose de nombreux "jeu dans le jeu" liés à l'intrigue -comme le Wak-A-Rat ou le Gator-Golf- ou complètement indépendants. Ces derniers sont indéniablement les meilleurs, car d'unc profonde débilité et d'une complète inutilité : du coloriage, du découpage-collage, une "bataille navale" où les navires sont remplacés par des automobiles, un jeu d'adresse où Max doit sauter par-dessus des panneaux indicateurs... et même une surprise pour les plus tenaces. Un économiseur intégré fait fondre votre écran, si vous réfléchissez trop longtemps. Des références aux

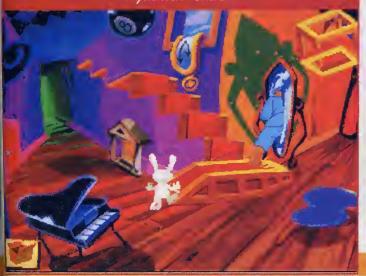




mension –quoique...- mais dans une réalité virtuelle des plus

réalistes.

C'est de l'autre côté du miroir que Sam et Max trouveront la clé du Mystérieux Vortex.



CAMPARD DANGEROUS

Vous avez déjà vu un Lucas sans vaisseau spatial, vous ?



films Lucas -"Indiana Jones" et "La Guerre des Etoiles", bien sûr- renforcent l'esprit de famille. Et une inoubliable séquence de réalité virtuelle plus vraie que nature -sic!-... Mais la grande nouveauté de Sam&Max réside en la disparition de l'interface classique de LucasArts -le fameux SCUMM créé pour Maniac Mansion et qui a bien évolué depuis-. La partie "icônes et inventaire" fait désormais place à un plein-écran du plus bel effet. Seule une petite boîte en carton, en bas à gauche, permet d'accéder à l'inventaire et aux icônes d'actions. Ces derniers sont limités au minimum vital -marcher, regarder, prendre, parler, utiliser- et défilent grâce au bouton droit de la souris, comme dans les Sierra. Le système utilisé pour les dialogues a également subi un ravalement de façade majeur, puisque les thèmes abordables dans une conversation sont dorénavant stylisés par une série d'icônes. Pour ceux qui se poseraient la question... malgré la présence de deux personnages, on ne dirige en fait que Sam le chien, Max le lapin étant en quelque sorte un "objet" qu'on utilise de temps à autre -pour les actions périlleuses, débiles, gratuites ... -. Quelques mots sur la "technique" qui n'a nul besoin d'un grand discours, tant elle est somptueuse, extraordinaire, spectaculaire, incrovable, fabuleuse, exceptionnelle, remarquable, admirable, brillante, impeccable,

excellente, irréprochable, magnifique... bref, en un mot comme en cent, géniale (post-it: penser à acheter un bon dico des synonymes). Bon, O.K., j'enchaîne. Les lieux sont généralement composés de 2-3 écrans offrant un panorama sans pareil. Les ombres et lumières



Ce ne sera qu'après avoir affronté les pires dangers que nos détectives retrouveront Bruno le Grand Pied et Trixie la femme au cou de girafe. C'est pourtant loin d'être fini, croyez-moi!



Si Sam est le "héros" de l'histoire -c'est lui qu'on dirige-, Max reste le personnage le plus attachant, notamment par ses défauts : il est sadique, violent, maso, débile, méchant, crétin... bref rien de ce que son apparence peut laisser supposer.

Mini interview des auteurs (Steve Purcell, le créateur des personnages et directeur artistique du jeu, Michael Stemmle et Sean Clark, les responsables du projet) :

En France, nous ne connaissons pas Sam et Max, qui sont-ils ?

SP: Sam et Max sont un chien et un lapin qui se désignent eux-mêmes comme la Freelance Police, car on leur a donné une licence qui leur permet de faire ce qu'ils veulent. Ils prétendent travailler pour le bien de la société, mais font ça en fait juste pour s'amuser. Ils ne respectent pas les lois, se fichent des droits constitutionnels, etc. Le monde dans lequel ils évoluent fonctionne comme le nôtre, mais de façon très exagérée. C'est un monde où un gang de rats peut dévaliser un homme-glaçon et où un chaton peut être, en fait, un messager du gouvernement déguisé.

Quand la bande dessinée a-t-elle été créée ? S'adresse-t-elle aux enfants ou aux adultes ?

SP: Sam&Max ont fait leur apparition dans un fanzine lycéen au début des années 1980, puis ont été édités en 1987. L'édition la plus récente date de 1992, sous le label Marvel. La BD s'adresse d'abord aux "grands adolescents", mais à cause du style graphique, elle plaît aussi aux plus jeunes.

Le jeu est-il fidèle à la bande dessinée ? Dans quelle mesure Steve Purcell a-t-il contribué au jeu ?

Quels ont été les éléments les plus difficiles à adapter ? MS: Nous avons fait de notre mieux pour traduire l'ambiance de la BD. Steve était impliqué à toutes les étapes du projet. Sa présence a été indispensable pour respecter l'esprit original. Et il a également "inventé" quelques—uns des gags les plus drôles du jeu.

Quels aspects apprèciez-vous le plus dans le jeu ? De quelle façon ce jeu surpasse-t-il les jeux prècèdents ?

SC: Nous sommes très contents d'avoir réussi à combiner harmonieusement tous les aspects du jeu, malgré le nombre important de personnes impliquées. Nous avons amélioré l'interface de façon sensible, pour aboutir à un jeu en plein-écran. Pendant le projet, nous nous sommes amusés à écrire des mini jeux auxquels nous n'arrêtions pas de jouer par la suite. Nous avons pensé que les joueurs les apprécieraient autant que nous.

Combien de personnes ont travaillé sur le projet ? Et combien de temps le développement a-t-il duré ? MS : Tout au long du projet -qui a duré dix mois-, nous

avons eu de deux à douze personnes travaillant à plein temps sur Sam&Max.







La "fenêtre graphique" est désormais en plein-écran et il suffit de cliquer sur le bouton droit de la souris pour faire défiler les icônes d'actions -marcher, regarder, prendre, parler, utiliser-. Grâce au carton en bas à gauche de l'écran, vous accédez à l'inventaire -et également aux icônes d'actions-. Les thèmes abordables dans une conversation sont, eux aussi, représentés par des icônes. Enfin, le détail qui tue : Sam&Max a son propre économiseur d'écran.

admirablement bien gérées. L'aniion des personnages est digne d'un in anim zé. Les musiques sont parlèrement variées et mémorables. bruitages sont donc complètement délirants et la présentation est entièrement parlée, et en français qui plus est. Pendant que j'y suis, une version CD est bien sûr prévue et sera entièrement parlée également -mais cette fois, pas

en Français, enfin, je crois pas-. J'ai oublié quelque chose? Mes clés sont où... Un seul regret : que Sam&Max -la BDne soit pas édité en France... A charge de revanche!



	AM	ST	PC	
	100		279	1
T = K(T 2	349	349	349	ı
CDROM	243	213	499	ı
WIVE	249	- 1	299	ı
PACTEC	610		299	ı
BROPE			899	ı
HEY	83	89	109	
(TUROPA)	249	249	329	
100	249	249	229	
SPECIAL ED	99 225		199	
1 (AUSST A1 200)				
SAFE	229			1
MOAKE MOT WAR IN THE SKIES			299	1
	249	249	299	1
642	129	199	229	
EANS POOL	229	199	229	ı
FORTRESS		249	299	ľ
10000	199	199	C33	ı
385	229	133	229	Į
12	249		249	
ICDROM			149	ì
EST.	229		249	ı
MT broadles les les est Man Man Man les	299		299	ı
	89		89	ı
EDS COROM			149	ı
	229	229		ı
T	199		199	ı
GGALACTIC	210		229	ı
F0079ALL	199		229	ı
1. 1 1	189	45	229	ı
4	249	249	299	ı
	229	249	299	ı
(-100)		643	249	ı
WANAGER 93	100	199	199	ı
WAYAGER 94 SEASON	99	99	99	ı
T.	199	199		ı
- CX		***		ľ
Ğ	129			ı
Till	179			ı
¥	249	249	299	ı
MON	199		-	ı
JEX2 202U	229	-	229	ı
CLETTCS 2	229		249	ı
MAX OVERHILL			259	U
CE MISSION DISK 1	~		199	١
HZZ:0N D:2X \$	199		199	ı
ICHOK	123		149	ı
MATTERED LANDS (AUSSI CD)			299	ı
TENTICLE			299	١
EMACLE COROM			299	١
MAISS)	199		229	ı
CONTRACTOR DESCRIPTION OF THE PROPERTY OF THE	229			1
	169	169	169	1
ON				

	AM	ST	PC
DIZZY EXCELLENT ADVENTURES	189	169	
DOGRICHT	249	249	299
DREAMLANDS	229	229	229
DUNE CDROM			299
DUNE II	199		249
DYNABLASTER		199	249
FLETE 2 (FROMUER)	249	249	299
ELETE 2 (FRONTIER)		0.0	279
EXCELLENT GAMES	249		259
EYE OF THE BEHOLDER 2	229		249
EYE OF THE REHOLDER 3			279
EYE OF THE REHOLDER TRILOGY			299
EYE OF THE BEHOLDER TRILOGY EYE OF THE BEHOLD ER TRILOGY COROM			299
FAICON 2.0	249		299
FALCON 3 0 FALCON 3 0 MIG29	412		169
FALCON 3.0 OPERATION TIGER			169
FI	199	199	229
F14 TOM CAT CDROM	133	133	
FI4 TOM CAT COROM			149
FIS STRIKE EAGLE 2 FIS STRIKE EAGLE 2 CDROM	129	125	129
FIS STRIKE EAGLE 2 COROM			229
F16 COMBAT PILOT	89	89	99
F117A NIGHTHAWK	229		249
FI9 STEALTHFIGHTER CDROM			229
FANTASTIC WORLDS	229	229	249
FA PREMIER LEAGUE FOOTBALL	179	179	199
FIELDS OF GLORY	249		299
FORST SAMURAL			229
FIRST SAM MEGA LO MANIA	199	199	-
FLASHBACK		,	249
FLIGHT SIMULATOR 5	667		349
FLIGHT OF THE INTRUDER	89	89	99
FLIGHT SIM S (PARIS SCENERY DISK)		63	149
ricont aim a (rings source) t blan,	170	169	149
FOOTBALL CRAZY (ANCO) FORMULA ONE GRAND PRIX	103	229	269
FRONT PAGE SPORTS FTBALL PRO	263	229	249
FROM PAOF SPOKIS LIBYTS NO			549
GLOBAL GLADIATORS	199		
GOAL	199	199	299
GOLDEN I (CDROM)	*	*	129
GRAHAM GOOCH CRICKET	199	199	*
GRAHAM GOOCH SECOND INNINGS	129	129	*
GREAT NAVAL BATTLES CDROM			299
GUNSHIP 2000	229	229	249
GUNSHIP CDROM			229
HARPOON	249		299
HARPOON BATTLESET 3	99		119
HARPOON HATTLESET 4	99		119
HARPOON BATTLESET 4	149		139
HARRIEX JUMP JET	249		299
EIRED GUNS	229		299
HISTORY LINE (1914-1918)	199		249
R+	79	79	649
K+ NDY ATLANTS ADVENTURE	100	19	199
NUT ATTANTO ADVENTURE	123		
INDY CAR RACING			299
NUT PATE ATLANTIS CUROM			299
NICKLAUS UNLIMITED GOLF			129
ACHAR XJ220	175	*	

	IM	ST	PC
JOHN MADDEN	179		
JURASSIC PARK (A 1200 AUSSI)	199	-	249
KICK OFF 2 512K		89	
KICK OFF 2 1 MEG	99		
KICK OFF 2 GIANTS OF EUROPE	79		
KICK OFF 2 FINAL WHISTLE.	79	79	
KICK OFF 2 RETURN TO EUROPE			
KICK OFF 2 WINNING TACTICS		69	
KNIGHTS OF THE SKY CDROM	43	43	229
KNICHTS OF THE SKY		129	129
XRUSTY'S SUPER FUNHOUSE	199	103	229
LASER SQUAD	129		129
		OA E	
LEMMING OF CHINO NOT MORE LEMMING SE (THE TRIFES) LEGENDS OF VALOUR LEGENTON LINKS 346 PRO LINKS BANTS EPRINGS LINKS BANDOW CHEFT COURSES	245	245	249
LEMMINGS 2 (THE TRUELS)	122	199 299	249
LEGENUS OF VALOUR	299	233	349
LIBERATION	199		249
LINKS 386 PRO		*	299
LINKS BANFF SPRINGS			159
			139
LINKS BAYHILL COURSE			139
LINKS BOUNTIFUL COURSE LINKS FIRESTONE (SVGA)			139
LINKS FIRESTONE (SVGA)		-	169
LINKS GLENEAGLES (SVGA)			159
			179
LINYS WASSEROOF (SUCA)			159
LINKS KAPALUA			159
LINKS MAUNA REA COURSE			159
LINKS ST ANDREWS			159
LINES TROON NORTH COURSE			179
LINKS YHE SELFREY			159
LINES THE CHALLENGE OF GOLF	140		149
LIVING PINBALL LORDS OF POWER	199	-	199 299
	243		
LOTUS THE CHALLENGE	89		249
LOTUS TURBO CHALLENGE 1			
LOTUS TURBO CHALLENGE 3	199	199	
LOTUS TURBO TRIOLOGY CO 32			
MARIO IS MISSING			279
MICRO MACHINES	149		
MICROCOSM CDROM			349
MICROPROSE GOLF (D LEDRETTERS)			169
MORTAL KOMBAT	229		249
NAPOLEONICS			249
NETWORK O RAC RALLY	229		249
N. FALDOS C'SHIP GOLF	229		229
NFL POOTBALL			299
NEL HOCKEY			299
NICEY 2	100		229
NIGEL MANSELLS WC	179	179	199
NIPPON SAFES		113	249
ORECAMO	133	-	299
OVERDRIVE			239
			299
PACIFIC STRIKE PACIFIC STRIKE DATADISK PERFECT GENERAL 2.		-	
PACIFIC STRUKEDATADISK			159
			299
PGA TOUR GOLF +	138	*	229

	AM	ST	PC
BENDELL DEFENS	179		299
PINBALL DREAMS PDVBALL FANTASIES (A 1200)	229		200
PINBALL DREAMS AND FANTASIES	140		
DOUBLIT MECIC	00		89
PRINCE PROTO	93		299
PRATES COLD (CD22)	220		633
POTRALE MAGIC POTATES GOLD PERATES GOLD (CD22) POWERMONGER + WW1.	1.00	149	
PREMIER MANAGER 2	199	199	249
PRINCE OF PERSIA	199	199	99
PRINCE OF PERSIA 2		53	299
PAINCE OF PENSIAZ			
PRIVATEER (SPEECH ACCESSORY)			299
			149
PROTOSTAR CDROM		249	299
RAGNAROCK	249		299
RAILROAD TYCOON DELUXE	70	_:	299
RAILROAD TYCOON DELAIXE RAINBOW ISLANDS	79	79	
REBEL ASSAULT			320
RESEL ASSAULT COROM			350
SABRE TEAM	129		129
SAM AND MAX HIT THE ROAD			299
SECRET OF MONKEY ISL	-		219
SECRET OF MONILEY ISL	129	129	129
SECRET OF MONKEY ISL I CDROM			329
SECRET OF MONIEY ISL 2 SENSIBLE SOCCER 1.1 92/93	249		249
SENSIBLE 9 OCCER 1.1 92/93	189	189	199
SENSIBLE SOCCER CD22	199		
SETTLEPS	229		299
SHADOWCASTER SHADOW OF THE COMET SHUTTLE CDROM			299
SHADOW OF THE COMET -			299
SHUTTLE CDROM			299
SIM CITY DELUXE	249		249
SIM CITY/POPULOUS	199	199	199
SIM LIFE	229		249
SIMON THE SORCEROR	249		299
SOCCER KID	199		199
SPACE HULK			279
SPACE LEGENDS	224		243
SPACE QUEST 5 .	12.7		249
SPACE QUEST QUAD PACK			299
SPEAR OF DESTINY			199
STARLORD			299
STARTREX 250: ANNIVERSARY	240		249
STREETFIGHTER 2	146	149	199
STRIKE COMMANDER	143	113	299
STRIKE COMMAND SPECIAL OPS'			159
STRIKE COMMANDER (SPEECH)		*	149
			349
STROKER .	89	99	229
	12	29	
STUNT ISLAND			249
SUB	229		
SUBWAR 2050			299
SUPERFROG	199		
SUPER VGA HARRIER			299
SYNDICATE	249		299
SYNDICATE DATADISK			149
***************************************			210

						AM	ST	PC
	TFX (A 1 200 SE	UL)		1000	249		199
			42					299
	THE GI	LEATES	T			199	199	249
			CDROM					299
			029					249
			CDROM.					149
	TORNA	DO	OM .	a complete		249	249	299
	TORNA	DO CDR	OM .					329
	TORNA	DO (MIS	SION BUILD	DER)				199
	TORNA	DO (OPE	RATION D	ESERT ST	ORM]			199
	TROLLS					199	-	199
. 0	ULTOMA	UNDER	WORLD				-	299
			WORLD 2					299
			WORLD 1 8					299
	ULTUMA	7 (THE	BLACK GAT SERPANT IS	(E)				299
	ULTUMA	7 (THE	SERPANT IS	RE)				299
	ULTOKA	7 (THE	SILVER SEE	D)				149
	UMS CC	MPLAT	SILVER SEE	IZZUA MO	}	299		299
	UNINEC	ESSARY	ROUGHNE	22				299
	VEIL OF	DARKIN	ESS					279
	V FOR V	TORY	1					249
8	V FOR V	TOKY	2					249
	A ELUB A	TOTAL	3					299
	V FOR V	TCTORY	4				-	299
	WALKE	R	4			199		
100	WHALE	SVOYA	GE			199		279
	WING C	CAMMO	CDER I			129		149
	MINIO C	OWNER	mm e					299
	WING C	OM 25	PECIAL OP	S I				169
80	WING C	OM 25	PECIAL OP	52				169
	WING C	OMMAN	DER ACAL	DEMY				229
	Name a way			ALC: NO. 12				299
	WOLFE	ACK CD	KOM .		***************************************			299
	WORLD	(7.4S)	RUGBY (5 N	ATD		129	129	129
88	X.WING	:		****		100	107	299
	X.WING	B.WIN	G MESSION					149
	Y.WING	TMPET	LIAL PURS	IIIT.				149
	3010K			*40		190		229
	2001-4	R 12211	2001		**********	196	198	199
			1200)				100	100
	2000	- db				100		
		-	-	777.7	1111			
N.	_	_			FTES			
	T	DK/VI	ERBATI	M PRE	CISION	SA	NS MAR	QUE
ш			OITE		BOITE		LNS BO	
•			HAUT-HE					
8	10 x				69		49 59	
		129			129			
	GU X	149	113	109	173		G5 33	

		FRENOM		
VILLE				
	DISC	OUETTES PC	MA	ST 🗌

CARTE BLEUE MASTERCARD

NUMERO DE CARTE

BON DE COMMANDE FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS! POUR COMMANDES TELEPHONIQUES

APPELEZ 19.44.268.271.172 LUND-VEND 10H00 A 20H00, SAMEDI ET DIMANCHE 11 H00 A 17H00 POUR COMMANDES PAR FAX 19.44.268.271.173 ENVOYEZ A:

PREMIER MAIL ORDER DEPT. G405 10 TINKLER SIDE, BASILDON,

TITRES	PRIX-FFrs	

TOTAL CI-JOINT CHEQUE BANCAIRE NO. A L'ORDRE DE: "PREMIER MAIL ORDER"

BART VS THE WORLD



Impossible d'y couper!
Cette famille d'Américains moyens, cette tribu de dégénérés a envahiles écrans de télévision de la terre entière. Il y a un peu

moins d'un an, elle envahissait également l'écran de votre ordinateur avec "Bart vs the Space Mutants" où cet abruti de môme devait repousser de méchants envahisseurs de notre chère planète.

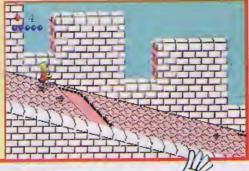
Dans ce second épisode, Bart remporte le concours de dessin organisé par Krusty le

Clown; suite à quoi, il participe, lui et sa famille, à une course au trésor dans quatre coins du monde. Je parle bien de "course au trésor" et non pas d'un "trésor de course", car de ce côté-là, c'est carrément ripoux. Le concept du programme repose sur de multiples petits jeux plus ou moins connus, comme le taquin par exemple, qu'il vous faudra résoudre avant de pouvoir atteindre l'épreuve ultime, le "Itchy & Scratchy Show". Si les séquences réflexion sont bien réalisées, bien que totalement dénuées d'intérêt, la partie action est tout aussi navrante avec un simili jeu de plates-formes saccadé et sans grand intérêt non plus. Bref, vous l'avez compris, Bart vs the World n'est pas une réussite et ce n'est pas avec des softs comme celui-là que le ST continuera de survivre...

LORD CASQUE NOIR

SUR PC EDITEUR ACCLAIM

42%





TZ

Avec un titre pareil, une licence aussi prestigieuse, on s'attend, il est vrai, à un jeu exceptionnel. On frémit, on piaffe d'impatience, on couine, tout joyeux; on sautille et tout et tout. Les mains tremblantes, on

ouvre la boîte, les yeux mouillés, on installe le soft, et badaboum on le lance en hurlant de joie.

Pourtant, T2 sur PC est une sacrée déception. Inspiré du jeu d'arcade du même nom, T2 est un jeu d'arcade pur et dur. Le joueur -ou les joueurs, puisqu'il est possible de partir en mission à deux simultanément- dirige un viseur et pointe sur toutes les saletés de robots qui débarquent du fond de l'écran.

SUR PC EDITEUR VIRGIN

47%

Sept niveaux aux graphismes plus que moyens, des animations assez minables, des scrollings qui se mettent à ramer sans arrêt, bref, un jeu plutôt raté.

Si la note n'est pas plus basse encore, c'est tout simplement parce que la formule est tellement efficace qu'on arrive encore à trouver un peu de plaisir à tirer dans tous les sens. Surtout à deux.

FIRE & ICE



Ah bah, tiens, quelle déception! Fire & Ice, excellent sur Amiga et ST, sorti il y a bien longtemps maintenant, débarque sur PC et fait honte à la machine. Pensez-donc, les graphismes, qu'ils soient VGA ou EGA sont en 16 couleurs, les scrollings sont à la limite du saccadé et en tout cas loin d'être fluides, et les sons, bruitages ou musiques ne tiennent pas la route face aux productions habituelles sur PC. Bref, Fire & Ice est un ratage technique indéniable.

C'est d'autant plus dommage, que le principe de ce jeu de plates-formes reste efficace et amusant, même s'il ne tient pas la comparaison face à Oscar de chez Flair, testé le mois demier, par exemple. Le joueur dirige un coyote qu'il doit faire bondir en tous sens, à travers cinq mondes différents (Pôle Nord, Ecosse, décors sous-marins, Amérique du Sud ou Egypte) eux-mêmes divisés en cinq niveaux. Les décors sont vastes, l'action intéressante, la maniabilité du personnage réussie, mais tout cela n'arrive pas à faire oublier la laideur des graphismes et le manque de fluidité des scrollings.



SUR PC EDITEUR MINDSCAPE-GRAFTGOLD

132 REF ENBREF ENBREF ENBREF

IVILIZATION oystick



était temps... Après quelques siècles d'attente -"on le fait, on le fait pas..." -, MicroProse s'est enfin décidé à relooké son génialissime Civilisation (depuis Railroad Tycoon Deluxe et Pirates! Gold, on se disait que ca allait venir...). Évidemment, c'est sous Windows - donc pas forcément accessible à tous -. mais qu'est-ce que c'est bien! Parce que bon, Windows, ca veut dire S-VGA de

la mort et même si ce n'est pas encore le nirvana, c'est quand même beaucoup plus agréable de jouer avec des sprites fins que des gros pâtés de pixels. Comme l'écran est configurable à souhait, il n'y a que les grincheux qui trouveront quelque chose à y redire (euh si, y'a un truc : ça manque d'icône...). Un mot quand même pour ceux qui ne connaîtraient pas du tout Civilisation : vous devez fonder une civilisation puissante en gérant les ressources naturelles, humaines, militaires, économiques, scientifiques bref, tout ou presque. Le but

TEUR MICROPROSE

du jeu est d'écraser toutes les autres civilisations - méthode belliqueuse – ou de parvenir le premier sur Alpha du Centaure - méthode scientifique. C'est vous qui voyez...

HRISTMAS IFMMI

Eh oui, des Lemmings, encore et toujours! Avec la proximité des fêtes de fin d'année, les rongeurs les plus bêtes du monde sont de retour, tout encapuchonnés comme des Père Noël. Attention, il ne s'agit pas ici d'une suite de l'excellent Lemmings 2. C'est même plutôt un retour en arrière, puisque ce soft est identique au premier Lemmings. Grimpeurs, mineurs et bâtisseurs de ponts sont donc de retour pour le bonheur des amateurs de réflexion.

Malgré la conception assez ancienne du logiciel, ce dernier n'a pas pris une ride. De plus, il ne devrait être vendu qu'aux alentours de 120 F. le prix d'un data disk, alors qu'il fonc-



tionne parfaitement tout seul. Bref, voilà une bonne nouvelle pour les fans des Lemmings qui se désespéraient de ne plus rien voir venir.



0

CASH & CARRY MICRO 37, rue des Mathurins **75008 PARIS**

40.16.04.02

Vente par correspondance uniquement

**** AMIGA CD32 **** Console de jeux, Lecteur CD audio et Option Vidéo Prix: 2490 Frs

Plus vos 3 premiers jeux avec 20% de remise!

AMIGA 1200 DYNAMITE PACK

Prix CCM: 2890Frs
avec 5 Logiciels:
WORDWORTH * DPAINT IV AGA
RINTMANAGER * OSCAR * DENNIS
Voir ci-dessous pour HD et moniteurs

SOYEZ LES PREMIERS!

RÉSERVEZ DÈS MAINTENANT:

CARTE FMV (CD VIDEO): NC

CD ROM A1200: 1990 Frs

CD ROM A4000 : 2490 Frs

PÉRIPHÉRIQUES AMIGA

EXTENSION A1200

UNE CARTE 100% COMPATIBLE AVEC LES EXTENSIONS PCMCIA
pas de conflit, quelle que soit l'extension que vous mettrez
DKB1200 de 1 à 9Mo selon config + Horloge et emplacement co-pro 68881 ou 68882
UTILISE LES SIMMS 32Bit (celles de l'A4000)
CARTE SEULE EN 0KO: 990Frs
AVEC 1Mo: 1390Frs
AVEC 4Mo: 2490Frs
Les cartes DKB sont livrées avec de SIMMS neuves, uon recyclées..

LA "ROLLS" DES LECTEURS EXTERNES Lecteur 3.5 CUMANA PROMO CCM: 520 FRS

ENFIN POUR VOTRE A1200 UN DISQUE DUR EXTERNE "FUTÉ".

Qui ne "paralyse" pas votre Amiga et ne nécessite pas d'alimentation. Il s'installe sur le port IDE (quoi de plus logique?), laissant tous les autres ports libres pour de futures extensions, (CDROM, Modem, etc...) (Livré complet boîtier câbles, disquette "Install")

> AVEC HD 170 Mo: 2590Frs AVEC HD 254 Mo: 2990Frs AVECHD 340 Mo: 3690Frs

BOÎTIER ET CÂBLAGE SEULS: 690Frs

Nos disques durs sont livrés installés et formattés avec 20Mo de DOM PUB

LOGICIELS GRAPI	_	JEUX	POI	JR CD32	
BRILLIANCE	1690				
DELUXE PAINT IV	790	Pinball Fantasy	249 255	Robocod Zool	230 230
VISTA PRO	490	Sleep Walker D/Generation		Lotus Turbo	
ART DEPART, PRO	1690	NC			
		Jurassic Park	NC	Dennis	NC
TRUE PAINT	690	Zool2	NC	Trolls	NC
IMAGE MASTER	1190	Defender Cr. 2	NC		NC
MORPH + (ASDG)	1690	Deep Core	NC	Microcosm	NC
MORPH + (ASDG)	1090	J Barnes Foot	NC		NC
		Project X	NC	Genesis	NC !
TRAITEMENTS DE	TEVTE	Composer Quest	NC	Castles 2	NC
		Lords of ring 2	NC		NC
WORDWORTH	790		NC	Donk Sp Ed	NC
FINAL COPY 2	890	Total Carnage		K240	NC
		Arabian Night		Alfred Chick	NC
WORDWORTH 3.0	NC			EAUTES ET	
50 POLICES AGFA	790	LES JEUX SUR A			TER
		JOYSTICKS	A PAI	RTIR DE 45Frs	TED
20 POLICES AGFA	390	DISQUETTES DD (u no	NOUS CONSU	LIEK

CCM C'EST AUSSI DES A4000, DES LOGICIELS PRO, UNE ASSISTANCE ET DES NOUVEAUTÉS JOURNALIÈRES

*********LE CREDIT CCM******* À partir de 1200 Frs,

payez en 4 fois sans frais ou Crédit traditionnel

CONDITIONS DE VENTE:

nent par chèque, Carte Visa ou contre-remhoursement. AJOUTEZ 50Frs (90Frs en CR) de
a aux frais d'expédition. Les ordinateurs sont expédiés en port dû. Tout retour ou échange de marchandt
à un accord de CCM. Remboursement sans échange soumis à 30% du prix HT pour frais de restockage,

THE EVEN MORE INCREDIBLE MACH



C'est dans les vieux pots qu'on fait la bonne soupe, mais coup de soupe... Oups... coup de pot, le jeu original était de ceux que l'on redemande ; aussi, était-il agréable de lui trouver une suite. Comme dans The Incredible Machine 1, le but de chaque tableau est de réunir différents mécanismes, afin de réussir une action précise : mettre les ballons dans le panier, aider tel personnage à arriver à tel endroit du tableau, etc. A chaque nouveau tableau, on ne dispose que d'un nombre limité d'objets ; aussi, faut-il les placer au bon endroit. Généralement, c'est la gravité terrestre qui fait démarrer l'action : une-balle-tombe-sur-un- toboggan-puis-déclenche-un-interrupteur-qui-entraîneun-ventilateur-qui-pousse-un-bidule-qui, etc. Comme dans la publicité pour le sucre (celle avec les dominos), les objets interagissent entre eux. Si le résultat escompté n'est pas atteint, on recommence. Dans Even More TIM, on a droit à autant d'essais qu'on le souhaite, le temps décompté

changeant seulement le nombre de vos bonus. Dans cette suite, on dispose de nombreux objets supplémentaires, très bien animés et très rigolos, qui préfigurent la suite : The Incredible Toons, à paraître prochainement. Seul défaut, la sauvegarde des parties se fait par code et non sur disque. Pour le reste, c'est du tout bon.

Moulinex

ITEUR DYNAMIX

REVOLT

Syndicate était un jeu passionnant, mais hélas trop court : après 50 missions, on en redemandait. Avec ce data disk, voilà de quoi patienter en attendant Syndicate 2. Au programme de cette "American Revolt" (en français à l'écran), 21 missions supplémentaires. On prend les mêmes et on recommence, le jeu n'a pas subi de changement conséquent, mais on appréciera la présence de nouvelles armes. Je vous recommande particulièrement l'attaque aérienne, avec pilonnage en règle et explosions à tout va. Au chapitre des nouveautés, il sera possible de se transformer en "simple passant". Toutefois, la grande nouveauté réside surtout dans le mode multijoueur. Grâce à cette option, il sera possible de jouer à 8 en réseau. Imaginez le pied, chacun de vous commandant un syndicat. Imaginez, parce que côté pratique, il n'est pas donné à tout le monde de pouvoir installer 8 PC en réseau pour une simple question de place. Même deux, c'est pas évident, mais je crois que ça vaut le coup d'essayer et d'organiser des "Week-End Syndicate" avec vos potes. Bref, voilà un data disk bien venu. Moulinex

ETAL & Attention, accrochez-vous: comme le reste du jeu, le scénario de Metal & Lace



fait très très mal ! An 2053, planète Terre. Après de trop nombreuses années de guerre, les habitants de la planète sont partout revenus aux valeurs Peace & Love, Flower Power et tutti quanti ! Partout, sauf sur l'île

MeCha. C'est en effet ici que subsiste le seul sport violent de toute la planète : le Robo-Fighting. C'est ici aussi que se donnent rendez-vous tous les frustrés et les violents. Un malfrat du nom de Gunder a créé, sur l'île, une école de combat assez spéciale, puisqu'elle ne forme que de charmantes jeunes filles : les Robo

Babes. Mais attention, leurs armures électroniques en font les plus redoutables adversaires que vous puissiez imaginer. En fait, vous l'aurez compris, Metal & Lace n'est qu'une pâle copie de Street Fighter II, la référence absolue en la matière. Le maniement des personnages est minable, pour ne pas dire injouable, que les coups sont creux et peu nombreux, que la maniabilité est catastrophique et que l'intérêt est proche du zéro absolu! Si au moins la réalisation rattrapait le coup, mais même pas ! Tous les graphismes ont été réalisés par des Japo-

nais, et s'inscrivent parfaitement dans le style manga, qui sont les BD japonaises. Mais tout cela n'empêche pas l'ensemble d'être horriblement moche : les couleurs sont pauvres et ternes, les décors à gerber, et les animations on ne peut plus saccadées. Seules les voix digitalisées, qui prennent une place énorme sur le disque, sont d'une bonne qualité. En guise de conclusion, je dirais simplement ceci : l'intérêt et la réalisation de ce soft sont minables. Mais ce qui m'a vraiment déplu, c'est l'idéologie douteuse qui en émane : beurk!

TEUR MEGATECH

ommanche over the edge

NovaLogic pense à nous, pauvres malheureux qui trouvions le 1er data disk un peu trop facile. Ce Over The Edge ne propose pas moins de 40 missions supplémentaires regroupés dans 4 campagnes qui, contrairement au premier data, peuvent se jouer dans n'importe quel ordre. De nouveaux paysages ont été ajoutés pour le bonheur de chacun. Certaines missions impliquent des attaques de hovercrafts du plus bel effet. Eh oui, une nouveauté, les missions se déroulent aussi sur l'eau, et les vastes étendues bleues qui ne servaient que de décor, participent désormais pleinement à l'action. C'est également l'occasion de contempler de

nouveaux appareils ennemis et alliés -pas trop longtemps quand même la contemplation, parce que c'est pas vraiment le moment des civilités-. Enfin, et ce n'est pas le moindre, ce data ajoute d'autres caractéristiques techniques à ce jeu déjà fabuleux. L'eau reflète l'environnement et les nuages, et de nom-

breuses options permettent de rendre plus réaliste le pilotage (gestion du rotor, stabilisation de l'altitude, etc.). Bref, c'est un data vraiment justifié, car il prolonge vraiment le plaisir de jeu, et c'est quand même ça le plus important, CALOR

ITEUR NOVALOGIC



DATA DISK



ENBREF ENBREF ENBREF ENBREF ENBREF ENBREF ENBREF ENBREF EN

Frisson... mystère... passion...



The ELDER SCROLLS

ARENA

Jamais un jeu de rôle n'était allé aussi loin dans la profondeur et l'interactivité!



- - Distribué par:
 UBI SOFT
 28, Rue Armand Carrel
 93100 Montreuil sous bois

- Plus de 8 millions de km² à explorer.
- Un système unique, le Spellmaker™, permet de créer des milliers de sorts à partir de 80 effets différents.
- Jeu plein écran 3D avec rotations sur 360°.
- Création complète des personnages.
- 25000 objets magiques.
- 400 cités et villages à visiter.
- 18 classes de personnages.



ZSECMJJOS VOSEMJJE

Copyright © 1993 Bethesda Softworks. All rights reserved.







Bientôt disponible sur IBM PC 3.5

En vente dans les Fnac et les meilleurs points de vente.

Voyage dans le monde de la réalité virtuelle

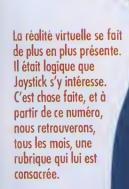
éalité virtuelle... l'expression en elle-même est pour le moins fascinante. Mais qu'est-ce, au juste ? Le fait même qu'un nom aussi flou se soit imposé, prouve que la "V.R." (prononcez "vi ar") est un fourre-tout dans lequel tout le monde jette pêle-mêle ses phantasmes techno. Il est vrai que des mots comme "informatique" ou "images de synthèse" font peur. De par son côté onirique, laissant penser qu'il est peut-être possible de passer de l'autre côté du miroir, la réalité virtuelle permet à monsieur tout le monde d'appréhender les technologies modernes avec plus de sérénité. On ne sait pas trop ce que c'est, mais l'expression est plaisante. D'un point de vue technique, les interfaces utilisées dans la réalité virtuelle (lunettes ou casques 3D, gants tactiles) permettent à leur utilisateur de s'immerger dans un monde virtuel, un monde qui n'existe pas, mais que la technologie actuelle permet de rendre aussi réaliste que possible. AUSSI ? Non justement, et la boucle est bouclée. La réalité virtuelle ne serait-elle finalement qu'une re présentation du réel, un peu ratée ? L'opposition des termes eux-mêmes ne serait-elle qu'un raccourci pour illustrer cette bizarrerie, qui pousse les humains à vouloir créer la vie avec des machines, alors que tout couple en état de marche peut le faire en deux temps trois mouve ments (plus les préliminaires). Depuis près de cent ans, le cinéma permet au spectateur de vivre par procuration la vie des autres, dans des lieux nouveaux, et lui offre en retour son comptant d'émotions. Idem en ce qui concerne la télévision et le livre. Imaginez la performance : un simple

par procuration la vie des autres, dans des lieux houveaux, et la offre en retour son comptant d'émotions. Idem en ce qui concerne la télévision et le livre. Imaginez la performance : un simple objet transportable aisément ou des plans en deux dimentions recouverts de signes symboliques, permettent de s'immerger totalement dans un monde ou un cerveau inconnu. Et ne dites pas que c'est moins fort : on rit, on pleure, on a peur, on apprend même. Depuis vingt ans, le jeu vidéo permet lui aussi de retrouver ce type d'émotion, mais amoindri, et pourtant on adore ça. Pourquoi ? Parce que la grande différence, c'est l'interactivité mise au service de la décision avec effet immédiat.

Tu te trompes de côté, et paf, t'es mort! C'est pas grave, tu peux recommencer. Les sociétés actuelles laissent de moins en moins de place pour l'initiative individuelle, mais heureusement, la réalité virtuelle arrive à point nommé pour nous permettre d'agir. On ne peut plus s'interfacer efficacement avec son environnement réel? Qu'importe, on invente un nouvel environnement. Il est peut-être un peu tordu, un peu moins beau que le vrai, mais dans celui-ci, le seu maître à bord, c'est nous. Alors, le virtuel, ça sert à quoi? A se pas ser du réel, mais attention: de l'autre côté du miroir, tout est

inversé. Salut les reflets!

Moulinex



DELTA PLANE

Le Hang Glider, de la société Evans & Sutherland permet de se livrer à un survol de Los Angeles peu banal.

A 30 cm du sol, vous voilà suspendu dans un harnais, hybride de Babyrelax et d'un sac de couchage. Vous introduisez la tête dans une boîte qui abrite un écran. C'est l'immersion totale! Vous voilà en train de survoler Los Angeles en 2050, aux commandes d'un deltaplane. Des capteurs, situés sur la barre de direction et au niveau de vos pieds, analysent

les mouvements et modifient les séquences de vol en conséquence. Les images, créées à l'aide du CDRS (Conceptual Design and Rendering Software) sont calculées en temps réel par le ESIG 2000. Quand on pense que ce calculateur spécialisé dans la simulation date de 91, on imagine ce que peut donner le dernier modèle, l'ESIG 4000! En option, le Hang Glider peut recevoir des interfaces de visualisation en 3D stéréoscopique et un mur d'images composé de 100 écrans HDTV (télé haute-définition) peut être géré. Côté son, la simulation n'est pas en reste, car le système utilise un système d'écoute en 3D composé de 4 enceintes spatiales.



Evans & Sutherland

Fart d'une expérience de plus de vingt ans, la société Evans & Sutherland crée, depuis 1968, des simulations pour l'armée et l'industrie (US Army, NASA, etc.). Basée sur le campus de l'université d'Utah, la saciété camparte deux divisians : l'une s'accupe de la simulatian, et l'autre, plus récente, fabrique paur l'industrie du matériel spécifique. Depuis peu, E & S est en relation avec TRIPOS Associates avec lesquels il met au paint des lagiciels d'analyse de malécules. A & S cammercialise les générateurs d'images ESIG 200, ESIG 500 et ESIG 2000, utilisés par de nambreuses campagnies aériennes paur les simulations de val. La série 3000 et 4000, surtaut utilisée par l'armée, cammence également à s'imposer dans le mande de la simulatian de val civil. E & S est également la seule socièté à praposer une simulation de planetarium, le Digistar. Cet engin est capable de repraduire en temps réel le mauvement des étailes sur un écran sphérique. En changeant le lagiciel, an peut aussi s'en servir paur visiter le carps humain au se pro-

mener au milieu des malécules.

VOYAGES VIRTUELS

Du 8 au 11 décembre dernier, s'est tenue à Paris l'exposition "Voyages Virtuels". Organisée par les 3 Suisses, en collaboration avec Silicon Graphics France et notre confrère Actuel, Voyages Virtuels a permis de découvrir de nombreuses applications ludiques ou artistiques liées à la R.V. (Réalité Virtuelle). De nombreuses applications présentées dans ces pages pouvaient y être essayées.

A première vue, on pourrait se demander quel est le rapport entre les 3 Suisses et le sujet qui nous intéresse. En réfléchissant un peu, il est évident qu'aujourd'hui on peut choisir sur catalogue, sans le toucher **RÉELLEMENT**, un objet ou un vê-

tement, simplement en se basant sur sa **REPRÉSENTATION** photographique. Ensuite, on passe sa commande par minitel et l'on paie au moyen de sa carte de crédit, c'est-à-dire avec de l'argent qui n'existe pas. Les 3 Suisses, qui sont en ce moment en train de financer la construction d'un gigantesque studio de traitement d'images, pensent très sérieusement au futur. Un jour prochain (mais non déterminé), de chez vous, avec une **TÉLÉ INTERACTIVE** sur laquelle sera peut être branché un **CASQUE D'IMMERSION**, votre copine pourra utiliser un catalogue en 3D. Elle posera les vêtements sur une représentation tridimentionnelle d'elle-même, qu'elle aura faite au 3Dmaton du coin ou en se placant devant son visiophone après s'être connectée à un service spécialisé, et un algorithme calculera le plissé et le tombé des fringues. Elle pourra **ESSAYER** des vêtements **A DISTANCE.** Déjà, certains coiffeurs utilisent la retouche d'images sur palette graphique pour montrer à leurs clientes une pré-visualisation d'une coiffure ou d'un maquillage.



BEAU ET INUTILE



Le Stuntmaster est un casque de R.V. pour Nintendo, fabriqué par Victor Maxx. Admirez le design, le look futuriste et tout et tout. Contentez-vous d'admirer, parce que ça ne sert à rien. Il s'agit simplement d'un écran tout bête, que vous vous collez à 5 centimètres des yeux. Ce n'est pas stéréo, et surtout, si vous tournez la tête ou regardez en l'air, l'écran suit. Autant se scotcher un téléviseur sur la tête. Ça fait pen-





IMAGINA

Imagina 93, avec ses 3 200 participants de 30 pays différents, fut un succès. Imagina 94, qui se tiendra dans la Principauté de Monaco les 16, 17 et 18 février, devrait attirer encore plus de monde. Ce rendez-vous annuel des professionnels de l'image de synthèse, qui pennet aux graphistes, techniciens, créateurs et autres constructeurs de matériel de se retrouver, tournera autour de trois axes : expositions, compétitions et conférences. La fréquentation de la précédente édition ayant été plus importante que prévue, l'espace "image" et l'espace "formation" bénéficieront de plus de place. Si vous souhaitez en savoir plus, Imagina met à la disposition du public un verveur vocal bilingue (français/anglais) : tél. (1) 36 68 31 13.

En attendant le compte rendu que nous ne manquerons pas de vous faire, admirez donc ces quelques images extraites des films qui y seront présentés.



Imagina, Interactive Plant Grawing, Sammerer/Mignanneau.

Imagina. Peter Gabriel's Mindbl. Palamar Pictures USA.

Nessie, es-tu là!

Puisque le monstre du Lach Ness jave les timides, autant partir à sa recherche dans un Lach Virtuel. Créé par Evans & Sutherland en coapératian avec lwerks Entertainment, The Lach Ness Adventure permet à six javeurs de partir en explaratian, aux cammandes de leur prapre saus-marin de poche. Chaque saus-marin est relié en réseau aux six autres, ce qui ajoute une tauche inattendue à l'expérience virtuelle : des humains! Le jeu, calculé sur ESIG 2000, bénéficie de sans et de graphismes d'une excellente qualité, de la même veine que ceux du simulateur de delta-plane.

LE CYBERTRON



ta P Si Si P fa on n a



Présenté à l'exposition "Voyages Virtuels" et au dernier "Siggraph" de Los Angeles, Cybertron est la version réelle de la machine vue dans le film "Le Cobaye". Réalisé par le Cyber Event Group, cet engin permet de se trouver plongé dans un univers de synthèse. Pour que l'utilisateur se sente vraiment coupé du réel, ses yeux sont recouverts d'un casque. Celui-ci l'emmène dans une guerre galactique, aux commandes d'un vaisseau armé de lasers. Comme dans un jeu vidéo classique, les adversaires arrivent droit vers le pilote. Plus que la vue, le sens qui nous permet d'appréhender certaines situations, est l'équilibre. Aussi, afin de parfaire l'impression de mouvement, l'utilisateur est installé dans une

sorte de gyroscope qui lui donne l'illusion de se trouver en état d'apesanteur. Pour que l'immersion soit parfaite, il faudrait également ressentir les chocs ou les pressions. Pour le moment, il n'existe pas vraiment de combinaisons appropriées, mais on y pense...

Le Cybertran existe en plusieurs modèles : suivant le jeu utilisé, an dispase d'un jaystick fixe pasé devant le jaueur, au d'un jaystick se tenant à la main.





Le jeu, assez simple graphiquement, est cependant très fin. En règle générale, le graphisme des applications de R.V. (Réalité Virtuelle) est inférieur à celui des jeux micros. L'explication en est simple : les multiples capteurs qui transmettent les informations à la machine font perdre un temps précieux. L'ardinateur passe plus de temps à attendre la transmission d'un mauvement, qu'à calculer l'image. Paur que la magie apère, il est très impartant que l'image réagisse au daigt et à l'aeil. On préfère danc perdre un peu en réalisme visuelle.

Ceci n'est pas une machine à calculer, c'est une machine à gagner, gagner, gagner...



Jouez.

Avec cette carte, répondez de chez vous aux questions des émissions interactives de France 2 et France 3.

120 minutes de divertissements et de jeux.

Avec cette cassette vidéo VHS, entraînez-vous et amusez-vous!



Gagnez.

En participant aux concours Multipoints: des centaines de places de spectacles proposées par EUROPE 1, des fabuleux voyages proposés par HAVAS VOYAGES, des 106 Kid avec PEUGEOT... et savourez des Giant par milliers dans tous les restaurants QUICK.

En vente partout.

Achetez votre carte Multipoints dans les maisons de presse, dans le catalogue des 3 Suisses, dans les magasins Auchan... Pour plus de renseignements et connaître le règlement des concours, composez sur votre minitel le 3615 code Multipoints ou téléphonez au 36 68 68 23.





Une certaine vision des choses A l'heure où les



En ce moment même, est en train de se préparer en Californie, une révolution qui risque de modifier les habitudes de bon nombre d'Américains, en matière de loisirs, et même d'Européens, car le projet est d'envergure. Nom de la chose : VOR, pour Vision of Reality. La société du même nom se propose en effet d'ouvrir dans le monde entier, des lieux entièrement dédiés à la réalité virtuelle. Mieux que cela, ces endroits seront de véritables parcs de loisirs organisés comme des parcs à thèmes. On pourra s'y promener, y acheter de nombreux gadgets et naturellement, jouer, jouer toujours et encore, en bénéficiant de tout ce que la technologie a à offrir dans ce domaine. Présent sur le marché de la R.V. (Réalité Virtuelle) depuis près de trois années, VOR a su s'entourer de partenaires prestigieux pour réaliser le rêve de la nouvelle génération. Les fonds sont le fait d'investisseurs privés et du Black Diamond Group basé à Irvine, en Californie. Les partenaires techniques sont déjà connus pour leur expérience en matière de R.V. ou d'images de synthèse. On annonce la participation technique de Silicon Graphics (effets spéciaux de Terminator 2, Abyss et l'incontournable Jurassic Park). Kaiser Electro Optic, quant à lui, fournira les casques de visualisation : le VIM, ou Vision Immersison Module est la Rolls des casques. Il faut dire que Kaiser Electro Optic équipe déjà les viseurs tête haute et les casques 3D des simulateurs de combats de l'année. Le modèle de casque utilisé à VOR sera de type LCD couleurs permettant, à l'aide de senseurs, de faire varier les prises de vue en fonction de l'angle de la tête. Pour le logiciel, VOR s'est entouré de Sense 8, créateur du World Tool Kit présenté dans ces pages, et de Gemini Technology.

Un choix bien réel

Le parc offrira l'opportunité d'essayer de nombreux types de simulations virtuelles : batailles intergalactiques, simulations de chars, hélicoptères, Jets et bien





Palmiers et architecture néa-dassique: les centres de VOR bénéficierant d'une esthétique californienne.



Ce jeu spațial est l'un des nambreux scénarios interactifs qui permettra au jaueur de s'immerger tatalement dans un mande fictif.

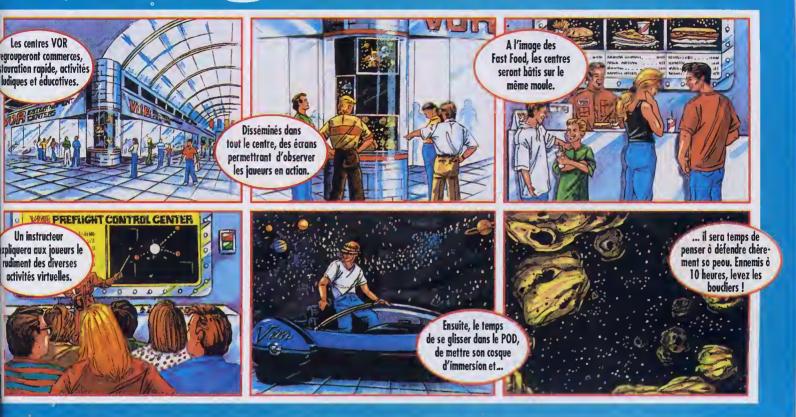
parcs à thèmes fleurissent dans le monde entier, le genre risque d'être complètement chamboulé par VOR. Vision of Reality s'apprête à ouvrir, aux États-Unis. un parc de loisirs entièrement dédié à la réalité virtuelle.

d'autres choses encore, développés dans le plus grand secret. Le parc, qui devrait être du type POP (Pay On Price), permettra donc, après s'être acquitté d'un prix d'entrée unique, de se plonger totalement dans un univers résolument novateur. A l'entrée, les visiteurs, après avoir reçu leur badge d'accréditation, se verront équipés d'un "Position Traker", qui permettra aux ordinateurs se chargeant des différentes simulations, de les suivre et de connaître en permanence la position de leur corps.

Ouverture 1994

Certaines activités requièreront également le port de "Data Gloves", des gants permettant, là aussi, d'analyser finement un mouvement de la main, afin que votre main virtuelle puisse se saisir d'objets tout aussi virtuels. Le premier VOR devrait ouvrir au printemps 94, mais d'ici là, une salle, destinée à tester le matériel, sera mise en place à Orange County. A l'heure où nous écrivons (0 heures et 4 minutes, 16 décembre 93), la salle en question est prête à accueillir ses premiers visiteurs. Il peut sembler curieux, voire inconscient, de se lancer dans une telle aventure, mais les responsables de VOR semblent confiants. D'après eux, un parc de ce type coûte à peine plus cher à créer qu'un parc "classique", mais en revanche la maintenance y est beaucoup moins chère qu'avec les attractions mécaniques habituelles. De plus, le prix d'entrée, en dessous des tarifs pratiqués habituel lement, devrait permettre de drainer plus de monde. Et puis, il faut bien dire que, comme tout californien allumé qui se respecte, les créateurs de VOR croien au rêve. Comme le déclare Dan Rice, le P-DG de VOR : "Tout le monde a vu la réalité virtuelle au ciné ma et à la télévision, et tout le monde en a rêvé. Au

Visite guidée du VOR



jourd'hui, nous sommes fiers d'annoncer que le rêve est devenu réalité et que les rêveurs l'ont emporté sur les sceptiques". Laissez vos rêves envahir la vie, sinon la vie risque d'envahir vos rêves, tel semble être le message que VOR veut faire passer. Cela dit, le commerce reprend très vite ses droits, et VOR, qui souhaite bien tirer des bénéfices fructueux de l'affaire, abritera également la Flight Academy. Financé par la Naval Aviation Museum Foundation, ce "centre dans le centre" sera la caution "sérieuse" du parc. On y prodiguera des conseils aux jeunes pilotes, et des sessions spéciales, destinées aux écoles en visite, retraceront l'histoire de l'aviation civile et militaire. Engagez-vous, engagez-vous! Ce musée permettra également de se familiariser avec l'histoire de la conquête spa-

tiale. C'est à l'astronaute Eugene Cernan, dernier homme à avoir marché sur la lune, que reviendra la tâche de mettre en place cette partie du musée. L'endroit permettra également de s'essayer au pilotage d'un vaisseau spatial, simulé sur une station Silicon Graphics Onyx. La chose, appelée Cybergate, utiliera une reproduction de bine de 2,50 m sur 3 n. Naturellement, nous e manquerons pas de ous tenir au courant du téroulement de l'opéraion. Il se pourrait même u'on aille faire un tour bas un de ces jours.



LES JEUX ET LE VIRTUEL



2-3-4-5 février 94

COMPUTER & VIDEO

- Le 1er salon des jeux vidéo et électroniques en Belgique
- Consoles PC Simulateurs CDI CDTV CD ROM

LES PYRAMIDES PLACE ROGIER BRUXELLES ACCES: TRAIN - TRAM - BUS - METRO - PARKING AISE

Play with us



Ton entrée valable pour 2 personnes au prix de 150,- FB au lieu de 300,- FB

AU SALON GAMES - PLACE ROGIER - BRUXELLES - DU 2 AU 5 FEVRIER '94 DE 10 A 18H

AudioVideo

joystick

joypad

LE SOIR

HET LAATSTE NIEUWS









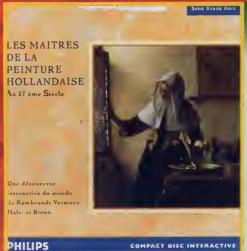




Youhou! on est là... Si, si, le cahier CD News est toujours là, malgré l'absence de la couv', mais personne ne s'en plaindra puisque c'est à cause des millions de jeux CD qu'on a recus. Eh oui, c'est PARTI! Ca se bouscule au portillon - même si le mois prochain risque d'être déterminant avec le CES de Los Angeles, notamment pour la 3DO. Les softs CD32 se multiplient, même s'ils n'exploitent encore que peu, voire pas du tout, les capacités de la bécane : heureusement que Microcosm laisse briller une lueur d'espoir... Mais que les "PCistes CD-Rom" se rassurent, ce que prépare Cryo n'a rien à envier aux nouveaux standards (parole de Seb qui va réaliser un dossier à ce sujet). Enfin, pour ceux qui sont un peu paumés, Lord Casque Noir fait le tour de toutes les applications offertes par la cartouche Full Motion pour CDI et CD32 et la Reel Magic pour PC et notamment la possibilité de mater des films.

CD-ROM NEWS

TOUT SUR LES CD-ROM



PALETTE

Après un superbe titre consacré à la Renaissance, Philips nous propose de découvrir "Les Maîtres de la peinture hollandaise au XXVIIè siècle", sur CD-I. Regroupant 300 oeuvres, ce CDI, agrémenté de musiques d'époque enregistrées par l'Orchestre baroque d'Amsterdam (sur Instruments d'époque), regroupe les oeuvres par thème : Historique, Genre, Paysages, Portraits et Nature. De plus, un éclairage particulier (eh !) est mis sur les oeuvres de Jan Vermeer, Frans Hals, Jan Steen et Rembrandt. Comme les autres volet de la série, Les Maîtres... dispose d'une interface simple d'emploi, permettant de naviguer facilement d'une œuvre à l'autre.

LA HORDE

Crystal Dynamics le bien nommé (rapport au dynamisme, pas au cristal), annonce la sortie sur 3DO de The Horde. Mélange d'action et de stratégie, ce jeu à grand spectacle permettra d'admirer des images digitalisées animées, ainsi





que des écrans 3D. Réalisé en collaboration avec Toys For Bob, studio de création ayant rejoint Crystal en 89. The Horde offrira l'opportunité de retrouver l'acteur Michael Gregory, qui a déjà tourné dans Total Recall", "Robocop" et "Lawnmover Man". Comme le titre le laisse supposer, la horde que vous devrez combattre, fera tout son possible pour foutre la zone et tout réduire en bouillie, tout manger : les gens, les villages, les fermes, le bétail, tout. Prévu pour le premier trimestre 94, The Horde devrait également sortir sur PC CD-ROM. Cette version nécessitera 4 Mo de RAM et devrait, au dire de l'éditeur, se contenter d'un 386. Je parie que non.



CD-ROM NEWS

COMPILE COMME LA LUNE

Spectrum Holobyte annonce la sortie de Action CD, une compilation pour PC CD regroupant quatre titres. Au menu : Falcan AT, Stunt DrIver, Tank et Flight of the Intruder. Naturellement, les jeux sont identiques à ceux d'origine : je prends quatre vieux machins, je les represse sur CD, et hop! Beuark! ça ne sert pas à ça un CD, ils n'ont même pas rajouté une intro ou un truc sympa. Rappelons que Falcan AT date de 88, et Tank de 89. C'était de bons jeux... à l'épaque.

TELEX TELEX TELEX

Le fabricant Media Vision, connu pour ses cartes Pro Audio Spectrum, vient d'annancer qu'il se lançait dans la production de jeux sur CD. Pour l'instant, deux titres sur PC sont prévus.



BEUARK

Vivid Digital sort une collection de CD-ROM pour PC interdite au moins de 18 ans. Icl. nous vaus présentons Racquel Released. Rappelons que Vivid est un éditeur de films porno, alors forcément, ils se sont dit qu'il suffisait de digitaliser des bouts de leurs films et hap! Manque de pot, dans Vivid Digital il y a "Digital", et à part l'envie de poser ses mains, on ne voit pas trop le rapport : la qualité des digitalisations est d'une pauvreté à faire peur, les

scènes sont mauchetées de pixels gros comme des confettis et la palette d'images ne dait pas excéder le 16 couleurs. Si c'est pour vous le printemps taute l'année, je vous rappelle que pour le prix d'un CD de ce genre, an peut avoir un abannement d'un an au maaazine plau bay. Mieux encore, consacrez le temps que vous auriez perdu à regorder ce CD innommable à draguer.



RUMEUR

Le mois dernier, dans la presse spéciali-

sée micro, des bruits de couloir prétendaient qu'une carte-émulatrice 3DO allait être fabriquée pour la CD32. Ben auais! une rumeur, on ne sait ni d'aù ça part, ni où ça va arriver... En ben! c'est fait et... (roulement de tambour) c'est VRAI! (remets-toi Pinky...). Bref, c'est la société Utilities Unlimited qui a eu cette excellente idée. Certes, elle n'existe pas encore cette fameuse carte, et pour cause: ils sont en pourparlers paur obtenir la licence de la puce 3DO. Mais ça ne devrait pas tarder, puisque le lancement est prévu pour

l'année prochaine.

COUP DE BLUFF

Vous aimez les jeux de casina? Vous aimez la 3DO? Vous aimez les cowboys? Coup de pot, Intelliplay a pensé à sortir un jeu pour le créneau restreint des fanas de jeux-de-casino-avec-cowboys-sur-3DO. Du coup, la chase s'appelle Cowboy Casino et permet de jouer au poker en bénéficiant de films Full Motion Video. Ca a l'air très beau, mais franchement, est-ce réellement intéressant?



CITY

Eh nan! Sim City 2000 ne sart pas sur CD! Il s'agit du jeu City 2000 paur PC, édité par Aditus. Dans ce jeu d'aventure, vaus allez devair vaus livrer à une enquête palicière. Je paurrais vous baurrer le mau des heures avec le scénaria, mais à dire vrai, un jeu, c'est aussi des techniques mises en oeuvre et dans le cas qui naus intéresse (à peine, du reste), celles-ci font défaut. Une fois de plus réalisé avec un logiciel de gestion création d'applications, ce jeu n'est guère plus qu'une arbarescence égaillée de quelques sans digits et images. Las! Si la qualité des illustratians sanares est sans conteste excellente,

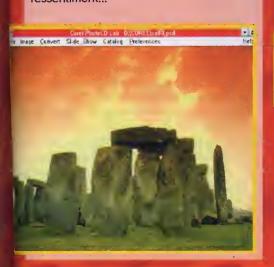
l'image laisse vraiment à désirer : phatas mal exposées (trap claires au trap sambres) et mal filtrées (un caup c'est verdâtre parce que l'image a été prise dans un lieu aù il y avait des néans, un caup c'est trop jaune bikaze éclairage artificiel). Quand on pense que ces gens qui fant du CD n'ant même pas retravaillé leurs images avec Phatashop... Un peu mieux réalisées, quelques films vidéo permettent de vair en Full Mation (mais little fenêtre aussi), des séquences animées. Paur le reste, an se déplace dans le jeu au mayen de la souris, en cliquant dans la direction aù l'an sauhaite se rendre. Bref, c'est pas vraiment très beau ni très intéressant.

ROUME, UNIQUE OBJET

Alors comme ça, vous êtes venus au Supergames Show. On y était aussi. Du coup, on s'est rendu compte que 80 % d'entre vous étaient intéressés par les CD-ROM. Jusque là, rien que de très normal, c'est la tendance du marché et on n'y peut rien. On vous a vus en vrai, on vous a parlé, vous êtes sympas, pas épileptiques pour deux sous et patati et patata... Trève de démagogie, y a quand même un truc très énervant qu'on tenait à vous faire remarquer : CD-ROM, ça se prononce "cédé rome", et non pas "cédé roume" (NDTM: Et alors, ils étaient beutêtre enrhubés, ces gens-là!) . ROM, ça veut dire Read Only Memory. R.O.M., quoi. CD, ça veut dire Compact Disc. SNCF, ca veut dire... Bon bref.

COREL PHOTO

C'est Corel, c'est sur CD et ce sont des photos. Bon, on se demande un peu si le marché est vraiment si important, qu'il nécessite qu'on mobilise les forces vives des créateurds de CD avec des produits aussi étranges. Enfin, au moins CA existe. CA, c'est une collection d'images thématiques libres de droits sur CD-ROM. On a recu des paysages et un CD dédié à Noël. Bon, c'est presque de saison, mais franchement, où est l'intérêt? C'est coloré, c'est en plein écran ou pas, en 16 millions de couleurs ou pas et c'est accompagné de musiques genre celles que l'on trouve dans un ascenseur, voire sanisette High Tech ou restauration rapide, ce qui revient au même. CD-ROM, unique objet de mon ressentiment...



R A KILING MOON









Beaucoup mieux fini que Martian Memorandum. Under A Killing Moon de Access change d'interface graphique, il faut dire qu'il y a de quoi, puisque le jeu devrait tenir sur 2 CD ROM! Jusqu'à présent, les jeux d'aventure Access utilisaient une présentation de tupe Sierra, le personnage évoluant au milieu d'écrans plus ou moins fixes. Avec ce nouveau produit, on passe à l'heure de la caméra subjective : les décors, de type Guest et compagnie, c'est-à-dire créés à l'aide de l'incontournable 3D studio de Autodesk, apparaissent sous forme de séquence animée lors de vos déplacements. En revanche, lorsau'un dialoque est entamé avec un personnage, Tex et son interlocuteur apparaissent dans une fenêtre. Utilisant de nombreuses techniques de découpages empreintés au cinéma, les dialogues jouent sur les changements de plans, les champs/ contre-champs, etc. Les personnages, digitalisés d'après des films vidéo, apparaissent dans l'écran et se déplacent. En ce qui concerne le son, le jeu devrait être également impressionnant. L'histoire permettra de résoudre des énigmes présentées de différentes façons : devinettes, casse-têtes graphiques, etc. Pourvu que l'intérêt de jeu soit supérieur à celui de Guest... On en saura plus le mois prochain, lors du test complet.

TELEX TELEX

La carte MPEG Reelmagic pour PC est livrée avec Dragon's Lair sur CD. En renvoyant le bon se trouvant dans l'emballage, on peut recevoir la version MPEG de Return to Zork...



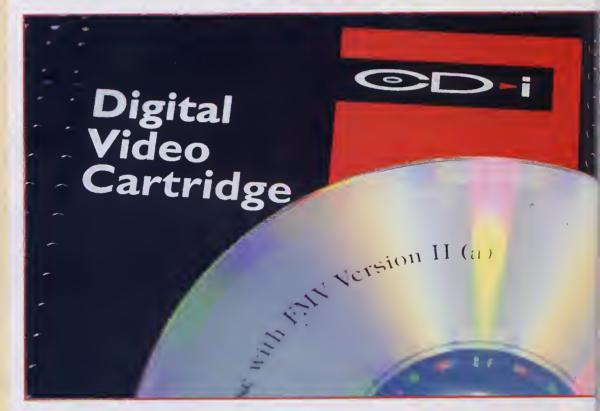
Ah ben, si je m'attendais à retrouver Tetris dans la rubrique CD-ROM, êtes-vous en train de penser. Je vous rassure, ce CD-ROM de Spectrum Holobyte ne contient pas que cela. Disponible sur PC CD, cette compilation très...tris comporte Tetris, Tetris Classic, Super Tetris, Welltris, Wordtris et Faces. De plus, une interview de Alexey Pajitnov est présente sur le CD. Là dessus, je me trisse!



F// mettez un magnétoscope dans votre machine

La majorité des constructeurs commencent à proposer pour leur machines (CD-I, CD32, 3DO, PC...) des cartouches d'extensions **MPEG** permettant de lire le tout nouveau standard: le VideoCD. **Vous pourrez** dès lors goûter au joie de la vidéo interactive... Ca promet!

PAR LORD CASQUE NOIR



l y a quinze ans déjà, naissaient les premiers micro-ordinateurs. D'une puissance comparable à d'une calculatrice, ils possédaient tout juste 1 Ko de mémoire et déjà, on pouvait y trouver des sources de jeux! Mais l'élite d'utilisateurs privilégiés rêvait déjà de plus de puissance : "Tu t'rends compte un peu, si seulement on pouvait avoir 4 Ko! - Arrête de rêver, ce sera pour l'an 2000, et encore...". Ah, s'ils savaient! Le son? Ils n'y avaient même pas pensé. La première phase a donc été une course à la puissance. C'est également la plus importante et la moins contrôlable, puisqu'elle tend vers l'infini. La seconde période cruciale, pour nous les joueurs, débuta le jour où les programmeurs eurent l'idée d'utiliser le buzzer à d'autres fins qu'un simple témoignage de bonne santé de la machine.

L'exemple le plus flagrant remonte en 1985, avec l'avènement de micros comme le C64 de Commodore, ou mieux, l'Amiga. Dès lors, la technique n'a cessé d'évoluer jusqu'à reproduire un son d'une pureté et d'une fidélité supérieures à ce que l'oreille est en mesure de percevoir. C'est chose faite avec le CD et les nouvelles cartes sonores d'aujourd'hui. Mais ce que l'utilisateur vient d'obtenir pour le son, il le veut aussi pour l'image. C'est bien ce qu'espèrent lui fournir les géants de l'informatique, pour la fin de ce siècle. Certes, l'informatique a énormément évolué sur ce point-là, mais il faut bien avouer que si la qualité d'une image fixe est comparable à celle d'une photographie, on est encore très loin de la vidéo en ce qui concerne l'animation. Voilà qui ne saurait tarder avec la

venue du procédé MPEG. QU'EST-CE QUE

LE MPEG?

Le nom de Motion Picture Experts Group désigne un procédé permettant la compression d'images et de sons en mouvement. Cette technique consiste à diviser la taille de chaque image par 40 au moment de la compression, tout en conservant un temps de décompression de 30 images par seconde, au moment de la lecture. La nonne prévoyant que les séquences MPEG soient lisibles à partir d'un lecteur de CD simple vitesse. une seconde de film (30 images) deva tenir dans un fichier de moins de 150 Ko et être décompresser en temps réel (son y compris) et en plein écran (32 000 couleurs). Pour parvenir à un tel résultat, le MPEG utilise une méthode de compactage par perte de données. C'est-à-dire que le programme de compression va analyser la différence entre deux images, en éliminant les couleur proches les unes des autres et en coimages, en éliminant les couleurs proches les unes des autres et en codant les pixels selon un procédé mathématique puissant. Au moment de la décompression, le processeur MPEG devra reconstituer l'image, le son et rétablir les nuances de couleurs se rapprochant le plus fidèlement de l'image originelle, sans que le processeur de la machine principale n'intervienne. On fait alors appel à deux puces C-Cube (nom de l'inventeur du procédé), l'une étant spécialisée dans le traitement de l'image et l'autre dans celui du son. La qualité ainsi obtenue est équivalente à celle du S-VHS. L'acte de pouvoir afficher une vidéo en temps réel sur un ordinateur s'appelle le Full Motion Video.

QUELLES SONT LES DIFFERENCES ENTRE LE MPEG-1 ET 2 ?

On entend effectivement parler de deux sortes de MPEG. Pour votre gouveme, sachez que seul le premier nous intéresse, le second étant destiné à l'émission d'images satellite et de télévision. De par son coût très élevé, vous ne le verrez que rarement dans le grand public. Circulez, y'a rien à voir!

COMMENT **FONCTIONNE** LE VIDEOCD ?

La nouvelle norme de Philips, JVC, Commodore, Goldstar, Samsung, Matsushita... consiste à stocker 74 minutes de vidéo sur un CD de 12 cm. Là où les pistes du CD contiennent donc des données compressées d'images et de sons, qui seront lues de la même façon qu'un lecteur de CD Audio lit des "tracks" musicaux.

A l'instar de ces derniers, un VideoCD pourra être lu sur tout lecteur compatible avec le standard.

QUELLES APPLICATIONS POSSIBLES?

La norme MPEG ouvre de nombreuses possibilités, Il sera désormais possible de former des personnes à une tâche de manière totalement interactive, via un appareil de type CD-I, de consulter des catalogues avec des mini films de promotion, de parfaire l'éducation de ces charmants bambins à travers des reportages ou des dessins animés éducatifs, eux-mêmes inclus dans des programmes d'apprentissage... Bref, tout ce que l'on peut faire sur une base vidéo sans perdre de vue que l'on a le contrôle tota... de la vidéo interactive, quoi !.

LA QUALITÉ DU

Si l'on veut bien foire obstraction des formats dits professionnels (Betocom SP, U-Motic...), on distingue désormais quotre standords : Le VHS, le S-VHS (ou S-Videa), le vidéo-CD (MPEG 1) et le Loser Disc (CDV). Le premier est oussi le plus répondu. Il équipe 90 % des magnétoscopes et reste d'un prix tout à foit obordable. Il permet oussi bien la lecture que l'enregistrement et peut bénéficier, dans certains cos, d'améligrotions comme le san Hi-Fi stéréo par exemple. Le S-VHS, sorti il y o mains de quotre ons, n'est outre au'une versian plus éloborée du VHS. Lo définition de l'image passe à 380 pts (ou lieu de 280) et le cadage du son est de bien meilleure qualité. La troisième solutian, celle qui nous intéresse, combine lo résalutian de S-VHS ovec l'avantage du numérique. Il en résulte une qualité tout à foit hanaroble et tatalement inoltéroble. En contreportie, il est impassible d'écrire dessus. De par le système de compression por perte de dannées, on peut observer de temps à outre quelques "pavés" de cauleurs, surtaut lars des scènes très sambres. Il auroit été passible de mettre plus de 74 minutes de film sur un CD, mois la perte aurait alars été trop importante. Enfin, la recherche de plage est bien plus rapide que sur bande, et le prix de revient d'un tel support est 10 fois inférieur ò celui d'une cassette. Le dernier de la clique, le laser disc, éprauve quelques difficultés dans notre cher pays. Le prix des films reste ossez élevé et les titres sont peu nambreux. C'est, por cantre, le meilleur de taus les systèmes existants, et la qualité de restitution ne dépend plus que de votre téléviseur. Lo définition de l'image passe à 440 pts et le cadoge n'utilise oucun procédé de compression (ce qui explique lo taille des disques : 33 cm).

POUVEZ-VOUS COMPRESSER VOUS-MEME LE DERNIER FILM DE VOS VACANCES, OU LA NAISSANCE DES TRIPLES DE **VOTRE COUSINE?**

Oui, si vous êtes riche et patient. En effet, si la décompression est calculée en temps réel, la compression de chaque image est bien plus longue et le matériel permettant de le faire, relativement coûteux. Il existe toutefois une carte de compression MPEG se connectant dans un Amiga 4000. Vous pouvez contacter Commodore France pour de plus amples renseignements. La seconde solution consiste à passer par un atelier spécialisé, qui vous facturera environ 2 000 francs la minute de compression. C'est cher, mais très pratique.

LA BOUTIQUE DU VIDEOCD :

Autant vous le dire tout de suite : le Vidéo-CD fait l'objet d'un engouement spectaculaire auprès des producteurs, et pour cause : un prix de revient négligeable, plus de piratage et un standard unique (finit le PAL, Secam ou NTSC). Il en résulte un grand nombre de titres et un prix de vente hyper intéressant: entre 149 F et 189 F TTC.

LES PREMIERS TITRES DISPONIBLES CE MOIS-CI SONT:

FILMS:

"TOP GUN"

"A LA POURSUITE D'OCTOBRE ROUGE'

"IEUX DE GUERRE"

"Y-A T'IL UN FLIC POUR SAUVER LE

PRÉSIDENT ?"

"NAKED GUN"

"LES NUITS FAUVES" "LIAISONS FATALES"

"STAR TREK VI"

"LE PARRAIN I, II ET III"

"GHOST"

"BLACK RAIN"

"WAYNE'S WORLD"

CLIPS & CONCERTS:

ANDREW LOYD WEBBER: "THE PRE-

MIERE"

BRIAN ADAMS: "WAKING UP THE

NEIGHBOURS"

BON JOVI: "KEEP THE FAITH"

INXS: "LIVE BABY LIVE"

IOHNNY HALLIDAY (3 VIDEOCD)

JEAN-MICHEL JARRE: "HOUSTON"

BOB MARLEY

DÉPECHE MODE

ENYA: "MOON SHADOWS"

ERIC CLAPTON: "UNPLUGGED"

MADONNA: "COLLECTION"

PRINCE: "DIAMONDS AND PEARLS" RED HOT: "FUNKY MONK"

R.E.M.: "THE FILM IS ON"

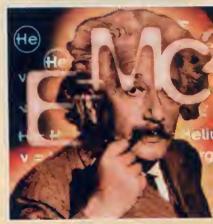
TALKING HEADS: "STORY TELLING" TRAVIS TRIT: "IT'S ALL ABOUT

CHANGE"











U2 sera l'un des premiers vidéo CD disponible, suivit du film Top gun. Les éducatifs seront de la partie et il y en aura même pour les grands!

GLOSSAIRE

DIGITAL VIDEO : Terme utilisé par Philips pour désigner la technique du Full Motion Video.

FULL MOTION VIDEO : C'est l'affichage d'une séquence vidéo en plein écran à une cadence de 30 images par seconde (25 en PAL et en SECAM). Exemple : Le VidéoCD.

VIDEOCD: Nauveau format de CD contenant 74 minutes de sons et d'images numériques.

MPEG: Nom de la méthode de compression utilisée par le Full Motion Vidéo (Motion Picture Experts Group). CD VIDÉO OU CDV (ne pas canfondre avec le VideaCD):

Disque laser de 33 cm cantenant plus d'une heure de vidéo numérique non compressée.

Le livre jaune, vert, bleu, etc...: Recueils cantenant les infarmations relatives à la constitution des divers compoct disk (épaisseur de la cauche de plastique, inclinaison du laser...).

Normes ISO: Normes définissant la structure logique du disque (emplacement du catalogue, nambre de secteurs...).

Le PC ne pouvait échapper à la règle. La carte ReelMagic développée par la société Sigma Design va permettre de rendre votre compatible encore plus... compatible. Avant de commencer, il va sans dire que votre PC devra disposer d'un lecteur de CD-ROM, la vidéo MPEG et autres applications n'existant que sur support laser.

Un prix élevé !!

La ReelMagic est donc une carte de compression au format MPEG 1. Elle se présente sous la forme d'une carte 16 bits architecturée autour de processeurs C-Cube et se raccorde à votre carte VGA ou SVGA, par l'intermédiaire de votre bus VESA. Cela implique évidemment que votre carte propose un tel bus. Pour le vérifier, il suffit de consulter sa notice ou de regarder directement s'il existe un connecteur placé généralement sur le dessus. Attention, ne confondez pas avec le Local Bus VESA (VLB) qui n'a strictement rien à voir. La sortie VGA de votre moniteur ne se branchera donc plus sur votre carte VGA, mais directement sur la ReelMagic. De par cette technique, la ReelMagic peut afficher 32 000 couleurs, y compris dans le cas où votre carte VGA ne peut en afficher que 16! La vitesse du CD-ROM n'a par contre aucune importance, le standard MPEG prévoyant un débit de 150 Ko/s, chiffre correspondant au plus minable de tous les lecteurs. Ouf, c'est toujours ça de gagné! L'installation ne pose pas de gros problème, la carte se paramétrant entièrement par soft. En revanche, la ReelMagic incluant une compatibilité Sound Blaster (16 bits, 44khz en stéréo), vous devrez déterminer si celle-ci servira de carte son, ou au contraire, si vous désirez que ce son transite par votre carte déjà existante. Le pack comprend également deux CD, l'un contenant une foule de clips et de démos de produits à venir, l'autre le célèbre jeu de Don Bluth : Dragon's Lair. La ReelMagic devant être à l'origine livrée avec Return to Zork, vous trouverez un coupon-réponse à

trouverez un coupon-réponse à l'intérieur de la boîte qu'il faudra précieusement renvoyer, suite à quoi vous recevrez le soft gratuitement. Pour 3 790 F TTC, vous aurez donc deux cartes en une (MPEG & SoundBlaster) plus trois CD. Si l'on compare l'offre aux autres produits, il est incontestable que la ReelMagic reste anormalement chère. Espérons qu'un concurrent pointe rapidement le bout de son nez ... La ReelMagic existe aussi avec une

Rien ne vous empêche de mettre un film en arrière-plan de Windows, la carte acceptant des résolutions allant jusqu'à 1024x768 l



interface SCSI-1 spécialisée dans la gestion d'un ou plusieurs lecteurs de CD-ROM.

LE FULL MOTION VU PAR PHILIPS

L'inventeur du compact disc nous l'annonçait voilà maintenant presque deux ans : "Ça sort à la fin du mois". Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'ils sont sacrément en retard, les bougres. Mais qu'importe, l'engin est aujourd'hui en vente libre et pour 1 990 F TTC, vous allez pouvoir mater vos films préférés sur votre CD-I, sans parler des superbes jeux qui ne devraient plus tarder à venir.

Une installation simple

Si vous êtes un tant soit peu curieux ou que vous avez lu la notice, vous avez pu remarquer la présence d'une trappe à l'arrière de votre CD-I. C'est à cet endroit que s'insère le boîtier noir et rouge de Philips. L'installation reste accessible à n'importe quel individu, pourvu que ce demier suive les instructions de la notice. Contrairement aux produits de ce



DES SOFTS MAGIQUES

Vaici une liste nan exhaustive des prochains programmes disponibles paur la carte de Sigma Design :

DÉCEMBRE: Return to Zork, Hallywood Classics (encyclapédie cinématographique), l'encyclapédie de Campton, la collection complète des King's Quest de Sierra et Winter Olympics d'U.S. Gold.

JANVIER: Casino, Football, Baseball et le Golf d'Intellimedia, Lord of the Rings (avec passage du film), Entity de Loriciel (entièrement nouveau), Man Enaugh (testé ce mois-ci en versian nan MPEG) et l'excellent Dune de Virgin.

FÉVRIÉR: Under a Killing Moon d'Access, Creature Shack d'Argonaut, Microcosm de Psygnasis, le numéra 4 de Palice Quest, Eleventh Haur (la suite de 7th Guest) et Spectre VR de Velocity.

MARS: Mad Dag2 d'Odyssey (identique à l'arcade).

AVRIL : Outpast de Sierra et Primeval d'Arganaut.

MAI : Une versian spéciale d'Inca II de Caktel Visian.





dossier, cet épais pavé ne comporte pas seulement une carte MPEG, mais également un peu de Hardware destiné à renforcer les performances de la bécane. Quand on connaît les capacités du CD-I en matière d'animation, une telle initiative s'avérait plus qu'indispensable. Enfin, ils y ont pensé et c'est l'essentiel.

Mais Philips ne mise pas que sur le jeu et le VideoCD. En effet, de nombreuses autres applications verront le jour prochainement, comme par exemple la formation, l'éducation ou encore la création de présentations vidéo multimédia. Pas de problème en ce qui concerne le pilotage du vidéoCD, les routines étant prévues d'origine dans la ROM de la bécane. Ainsi, vous pouvez avancer, reculer ou changer de plage exactement comme s'il s'agissait d'un CD Audio, par l'intermédiaire des menus situés à l'écran.



Pensez-donc, pour la modique somme de 4 500 F (maximum), vous disposez d'une console de jeux performante, d'un lecteur de CD Audio et d'un lecteur de VideoCD. L'offre est d'autant plus alléchante, que Commodore nous promet la fameuse station d'accueil pour le mois de mars. Vous disposerez alors d'un micro-ordinateur en plus de tout le reste. Génial. non? Les PC n'ont qu'à bien se tenir. Le processeur central de la carte reste, bien entendu, un C-Cube accompagné d'un coprocesseur spécialisé dans la décompression du son et de mémoires caches. Contrairement à Philips, Commodore n'a pas profité de l'occasion pour étendre les capacités de la CD 32. Le Hardware de la console reste donc identique, ce qui est en fait largement suffisant sachant que le processeur MPEG s'occupe de la décompression de



manière transparente. Le 68020 est ainsi libre pour d'autres tâches, comme l'animation de sprites par exemple.

Lorsque l'on insère un VidéoCD dans le lecteur, le menu bien connu de la gestion de CD Audio apparaît à l'écran avec l'inscription "VideoCD". Vous n'avez plus qu'à choisir la plage et à presser sur le bouton "Play". Le résultat

Bien que sa sortie soit imminente, la carte destinée à la console de Commodore en est encore à son état de prototype (du moins, au moment où j'écris ces quelques lignes). Elle s'enfiche par la grande trappe située à l'arrière de la console.



est d'une qualité étonnante et vu le prix, ce serait vraiment dommage de passer à côté.

DERNIÈRE

La 3DO n'échappera pas à la règle, avec une future carte d'extension Full Motion Video. A l'heure où je clôture brillamment ce dossier, voilà que Monsieur Claude en personne m'apporte un communiqué indiquant que la cartouche MPEG destinée à la 3DO, sortira dans le courant de cette année (NDLR: on se mouille pas trop dans les prévisions de sorties à Joystick) et sera, si tout se passe bien, compatible MPEG I et II (très hautes résolutions, et une plus grande qualité d'image)

Gros plan sur le processeur C-Cube équipant la carte MPEG de la CD32.









Les démos des futures produits laissent réveur. Celles-ci sont tirées du CD-l avec dans l'ordre : un jeu de boxe, Microcosm (la meilleure version, et de loin) 7TH Guest (fabuleux) et un soft de casino.



DO S S S I E R GREATIVE ENTERTAINMENT



dernières années. Au hasard, on peut citer Crafton et Xunk, et Macadam Bumper (qu'il avait programmé lui-même sur toutes les machines de l'époque), sans oublier

imminente de trois jeux particulièrement audacieux. nous sommes allés faire un tour chez Cryo, LE studio de création. 1600 m2 de talent à l'état pur sont rassemblés dans un superbe loft sur deux étages, à l'image même de la société : ouvert fonctionnel et novateur. Compte rendu d'une journée trop courte. mais en 3D.

A l'occasion

de la sortie

é en janvier 1992, Cryo Interactive Entertainment est un pool de création travaillant pour divers éditeurs sur micros et consoles. A

éditeurs sur micros et consoles. A la tête de cette pépinière de techno-artistes, on trouve trois personnes. En simplifiant à l'extrême, Jean Martial Lefranc s'occupe des sous, Philippe Ulrich de la création, et Rémi Herbulot de la programmation. En fait, et c'est ce qui fait la force de Cryo, tous sont à même de travailler en mode "multi-tâche". Jean Martial Lefranc, après avoir lancé, chez Virgin Loisir, le département de distribution Sega, de 1988 à 1991, s'occupe également

de la Compagnie des Images qui partage, avec ID3D (anciennement section images de synthèse de Publicis), les locaux avec Cryo.

CRYO... GENESE

La Compagnie des Images, qui vient de produire le film d'Agnès Merlet, "Le Fils du Requin", travaille bien entendu étroitement avec Cryo et sera amené à le faire de plus en plus, les jeux s'orientant vers le film interactif. Philippe Ulrich, fondateur de Ere Informatique en 1982 et de Exxos, a créé de nombreux logiciels mytiques (l'Arche du Capitaine Blood, Extase, Purple Saturn Day, etc.). Quant à Rémi Herbulot, on le retrouve comme programmeur d'une quinzaine de jeux ayant marqué ces dix



Dune (où l'on retrouve bien entendu Philippe Ulrich). Opérant comme une équipe de production telle qu'on en rencontre dans le cinéma, Cryo emploie 70 personnes, dont 40 à plein temps: auteurs, programmeurs, graphistes, musiciens, etc. Cryo travaille pour de nombreux éditeurs (Electronic Arts, Mindscape, Virgin, Sega) sur différents types de supports : PC CD, 3DO, CD 32 et à de nombreux projets multimédia, dont on vous reparlera en temps et en heure. Voyons voir... un studio de création de jeux partage ses locaux avec une boîte de production de films et des spécialistes de la synthèse d'images. Mais que préparent-ils ? En attendant de le savoir, s'il est besoin de vous convaincre du talent de ces gens-là, jetez donc un œil admiratif sur les previews de Eden, Megarace et Dragon Tailes, ainsi que sur le test de Conspiracy, la version CD relookée de KGB.







INTERVIEW

Inutile de revenir sur les jeux présentés dans ces pages, mais nous avons profité de notre visite pour poser une ou deux questions à Phillipe Ulrich.

Joystick: Que penses-tu des nouvelles machines comme le Jaguar ou la 3DO?

Philippe Ulrich: Nous n'avons pas encore été sollicités par des éditeurs pour développer sur Jaguar, mais le cas échéant, nous serions à même d'adapter sur ce standard un jeu déjà existant en deux ou trois mois.

Joy: C'est un peu inquiétant pour la machine, ce manque d'intérêt des éditeurs?

P. Ulrich: Le marché est en train de changer et pour le moment, les éditeurs attendent déjà les résultats des ventes sur PC CD et 3DO. Les choses se feront petit à petit. D'ici le mois de mars, on devrait atteindre une vitesse de croisière de un jeu tous les trois mois sur CD. Il y en aura au standard PC, au standard 3DO, au standard CD 32, au standard Sega. Si la demande existe, on en fera aussi sur Jaguar. En revanche, nous n'avons aucune demande d'éditeurs pour l'Atari ST, ni même le Falcon et l'Amiga 1200.

Joy: Brrr... Comment vois-tu le marché des mois à venir?

P. Ulrich: Il va y avoir une grosse bagarre entre les différents standards qui se profilent, mais personne ne peut savoir qui en sortira vainqueur. Le résultat dépendra probablement du prix de vente des machines.

Joy: Et les cartes MPEG, de type Reelmagic?
P. Ulrich: Nous sommes très intéressés par la qualité d'affichage et les possibilités multimédia de ce type de cartes. Cela dit, bien qu'il soit toujours possible de recalculer des images avec une meilleure résolution, il me semble préférable de partir d'un projet spécifique, plutôt que d'adapter un jeu déjà existant.

Joy: Des projets précis en MPEG?

P. Ulrich: Précis, non, mais nous avons toujours des tas de projets...

Standards: PC CD - 3DO - CD32 - CDI Photos: PC CD Sortie prévue: Avril sur PC CD Edité par Virgin Games

Cryo se lance corps et âme dans le monde du CD-ROM, et laisse déjà entrevoir ce que nous offriront les jeux de demain. Incontestablement, programmeurs, graphistes et concepteurs de Cryo ont une sacrée longueur d'avance.

Les déplacements se feront à pied ou à dos de divers dinosaures : brachiosaures, ptérodactyles...

e scénario d'Eden ayant germé il y a maintenant plus de deux ans, on ne peut accuser l'équipe de Cryo d'avoir voulu profiter du phénomène Jurassic Park en cassant des dinosaures partout. Actuellement, graphismes et animations du jeu sont terminés, l'équipe vous découvrirez dans ce dossier, est renversant. Absolument, incroyable, d'une beauté encore jamais atteinte dans un jeu vidéo. C'est avec des produits de cette qualité, qu'éditeurs et constructeurs réussiront leur pari : attirer le grand public dans le monde du jeu vidéo, en proposant des softs dignes des meilleurs films, des meilleurs livres et des meilleurs disques réunis. Peu de développeurs peuvent prétendre travailler dans ce sens ; sans conteste, Cryo en fait partie. Dans le monde imaginaire d'Eden cohabi-

tent, non sans embrouilles, humains, dinosaures et êtres hybrides de ces deux races. Le joueur incarne un jeune homme, fils de roi, vivant dans la dernière forteresse de la planète, qui part en guerre contre l'Empire des Tyranosaures. Ces derniers font régner la terreur au nord du pays. Pour rétablir la paix, le jeune humain devra gagner la confiance des dinosaures pacifiques qui servent le palais. Dans sa quête, il découvrira le passé glorieux de la planète, il remontera jusqu'aux âges anciens où humains et dinosaures vivaient en parfaite harmonie. Ce ne sont là que d'infimes indications sur le scénario dans lequel vous serez plongé, en entrant dans le monde d'Eden. Plein d'idées originales, de rebondissements et de surprises, Eden est un mixage de jeu d'aventure où les dialogues, avec les nombreux personnages, ont une place importante ; et de jeu de stratégie, de



C'est tellement beau, qu'on n'a vraiment pas l'impression de se trouver face à des écrans VGA en 320x200, pourtant c'est le cas.

se concentre maintenant sur la finalisation de la programmation, sur les réglages et la jouabilité pure. En ce qui concerne le plaisir de l'œil, les joies du "chatouille-moi la rétine", Eden, comme tous les produits Cryo que





wargame simplifié, quand il s'agit de diniger la guerre contre l'Empire des Tyranosaures. En fait, l'organisation du jeu est très proche de Dune, tout à la sounis, système d'icônes et de menus, mais avec beaucoup plus de scènes animées, interactives ou non. Les graphismes d'Eden sont d'une beauté époustouflante. Les animations ne sont pas moins impressionnantes. Le tout a entièrement été calculé à l'aide de 3D Studio, sur PC, ce soft extraordinaire, qui révolutionne depuis maintenant de nombreux mois tout le travail des graphistes. Mais disposer d'outils performants ne suffit pas, il faut avoir du talent, et les graphistes de Cryo en ont à revendre. Leurs réalisations sont originales et toujours de bon goût. Le scénario est parfaitement servi par l'ambiance géniale qui filtre à travers toutes les images du jeu. Dinosaures énormes qui traversent l'écran, mouvements de caméras, effets de lumières, d'ombres, animations des différentes parties du corps des immenses bestioles : on a plus l'impression d'être devant un film aux effets spéciaux géniaux, que devant un jeu vidéo qui secoue des pixels.

Pour l'instant, nous n'avons vu que des bribes du jeu lui-même. Par contre, la plupart des animations plein écran intermédiaires ont gigoté devant nos yeux: mises bout à bout, les différentes scènes du jeu défileraient pendant plus de 30 minutes. C'est énorme, jamais un jeu n'en a offert autant. La sortie d'Eden sera, sans aucun doute, à marquer d'une bonne grosse brique, d'un pavé massif et incontournable qui marquera l'histoire du jeu, le grand, celui qui marque les esprits et montre la direction à prendre.



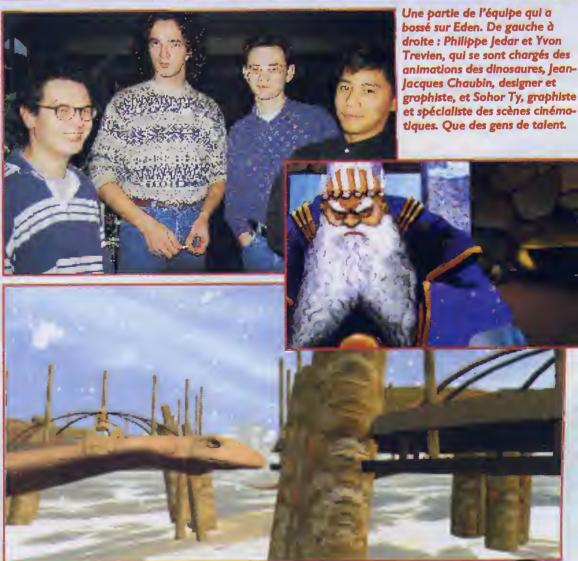
ILLUSTRATION DU JEU

Les scènes animées sont d'une richesse et d'une complexité impressionnante. Pour l'anecdote, l'une d'entre elles a demandé 12 jours de calculs non-stop, avec des ordinateurs en réseau se partageant le travail.













Toujours sur CD,
Dragon Tales n'est
pas moins impressionnant graphiquement que son frère
de sang Eden.
La qualité des
graphismes risque
d'achever définitivement les amateurs
de belles images les
plus grincheux.

our décrire efficacement Dragon Tales, il convient de sortir son dictionnaire et d'agrandir son vocabulaire de superlatifs, vocabulaire déià très éprouvé par la description d'Eden. Un fois de plus, Cryo nous colle une baffe bien sérieuse, une grosse qui claque et qui résonnera pendant longtemps dans toutes les oreilles des joueurs. Le scénario de Dragon Tales entre dans la plus pure tradition heroic-fantasy, avec son lot de monstres, de combats, de châteaux, de nains, de sorts, et bien sûr de dragons. Le joueur incame un jeu berger, qui découvre qu'en fait il est le fils d'un ancien chevalier Dragon. Las de sa vie de gardien de moutons, il fonce alors sur les routes et part rejoindre le château qui lui revient de droit, afin de réintégrer son rang. Tout est alors prétexte à une périlleuse aventure parsemée de dangers et de combats en extérieurs.

Dans l'immense château familial exploré de fond en comble, avec ses très nombreuses salles sur plusieurs étages, vous découvrirez alors le très vieux dragon qui deviendra votre compagnon et qui vous permettra d'entrer dans le cercle d'élite le plus redouté de tout le pays : les chevaliers. Pour prouver que du

sang noble coule bel et bien dans vos veines,

sang noble coule bel et bien dans vos veines, vous devrez participer à des joutes à dos de dragons, combattre et éliminer toutes sortes d'ennemis avant d'être embarqué dans une vaste bataille finale où vous dirigerez de nombreuses troupes.

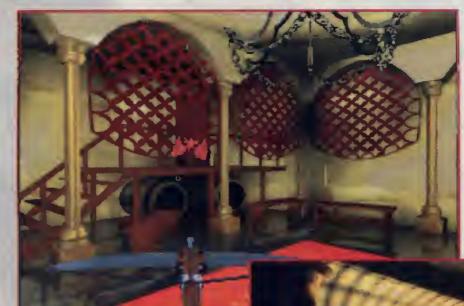
Dragon Tales est plus qu'un simple jeu d'aventure, il propose également des scènes d'arcade pour les combats, et même des ingrédients de wargame quand il s'agira de commander la bataille finale. Les techniques utilisées pour la réalisation sont issues de



Standards: PC CD - 3DO
Photos: PC CD
Sortie prévue: Septembre 94
Edité par Software Toolworks
(Mindscape)

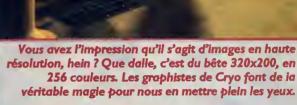
plusieurs sources. Les scènes en extérieurs affichent des graphismes en 3D mappée, à la manière d'Ultima Underworld ou de Legend of Valour. Les scènes d'intérieurs, dans le château notamment, sont plus proche de 7th Guest : images pré-calculées avec 3D Studio, textures à mourir de bonheur, mouvement de caméras et compagnie. Malgré la relative et faible résolution utilisée, du 320x200, le joueur se retrouve devant des écrans d'une finesse et d'une qualité jamais atteintes (sauf par les autres produits Cryo). Mais tout cela aurait été trop simple, Dragon Tales ne se contente pas de vous balancer toutes ses images vaguement interactives. Les programmeurs de Cryo ont développé un système génial entièrement compatible avec 3D Studio, qui permet d'afficher des images sur plusieurs plans, d'y faire évoluer des personnages également en 3D Studio, et d'interagir réellement en combattant avec eux ou en prenant des objets. Si certains déplacements se réalisent écran par écran, d'autres sont entièrement animés façon cinéma. Le tout étant en plein écran, on imagine assez bien le choc subi par le joueur qui se retrouve devant Dragon Tales pour la première fois. En ce qui concerne la partie wargame, que nous n'avons pas encore vue pour l'instant, elle devrait être elle aussi assez révolutionnaire : en 3D et avec des textures mappées. Côté sonore, le musicien attitré de Cryo, Stéphane Picq, bosse actuellement surtout sur les bruitages. Les auteurs ne souhaitant pas avoir une bande son qui défile continuellement pendant que vous





jouez. Pour vous donner une idée de l'ampleur de Dragon Tales, sachez que le joueur devra parcourir plusieurs lieux différents : villes, châteaux, etc... Le château familial, par exemple, est composé de 7 000 écrans et représente 1/5 du jeu. Vaste monde!

Une version bridée sur disquettes devrait également voir le jour sur PC, tandis que la version 3DO ira encore plus loin que la version PC CD puisque les écrans afficheront 32 000 couleurs.





Une partie de l'équipe bossant actueilement sur Dragon Tales pose pour vous. De gauche à droite : Jean-Luc Saia (designer) ; Fabrice Bernard (programmeur) ; Rachid Mekaoui, Yvon Trevin (graphistes) ; Philippe Lamoureux (animation) ; Claudine Roussard et David Hego (graphistes)





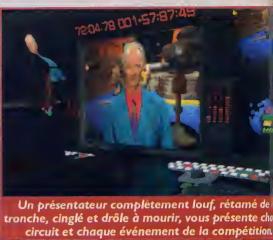


LES COMBATS

Les scènes de combats se dérouient en vue subjective, les monstres sont face à vous et vous apercevez ie bout de votre arme. Admirez les bestioies. Justement, eiles aussi ont entièrement été réalisées sous 3D Studio, avec textures et mappings magnifiques.

Dernier ieu de notre dossier, mais pas des moindres. Megarace est aussi le plus particulier pour Cryo, et cela pour deux raisons: d'une part, il s'agit d'un jeu d'arcade, genre nouveau pour Cryo, et d'autre part, d'un projet extérieur réalisé en collaboration avec l'équipe d'Uptown.

'idée de base avant pris naissance dans les tronches des deux cinglés d'Uptown, l'équipe externe qui s'est associée à Cryo pour réaliser Megarace, devait tenir en ces quelques mots : réaliser une course de voiture futuriste et violente. Si vous connaissez Crash'N Burn sur 3DO, vous avez déjà une petite idée de ce que va proposer Megarace, avec une plus grande classe, plus de délire, et une qualité graphique largement supérieure. Les 16 circuits de cette course de voitures ont entièrement été pré-calculés à l'aide de 3D Studio, image par image (entre 800 et 1 200 écrans par circuit). L'ambiance est résolument futuriste, et le joueur évolue, au volant de son bolide, dans des mondes tous plus tarés les uns que les autres : villes ultra high-tech, sous l'eau, sur différentes planètes, dans des couloirs Gigeriens, dans l'espace ; le tout entièrement en 3D surfacée avec textures et effets de lumière hallucinants de qualité. La bécane étant entièrement déchargée des calculs de scrollings, le design de chaque circuit est particulièrement délirant : loopings de la mort, virages relevés de la mort, descentes et montées de la mort et autres effets de la mort. Le tout étant affiché en 15 images seconde environ sur un lecteur CD simple vitesse, autant dire que l'impression de conduire une véritable bagnole est au rendezvous. Un scénario pointe tout de même son nez tout au long des parties, même s'il s'agit d'un jeu d'arcade. Les courses se déroulent en fait dans



circuit et chaque événement de la compétition





Les véhicules eux aussi ont entièrement été dessinés à l'aide de 3D Studio. Sous tous les angles, avec tout un tas d'inclinaisons, histoire de rendre leur déplacement beaucoup plus réaliste.

Standards: PC CD - 3DO - CD 32 Photos: PC CD Sortie prévue: Février sur PC CD Mars/Avril 3DO ET CD 32 Edité par Software Toolworks (Mindscape)

des mondes virtuels, et le joueur y participe à distance, du fond de son fauteuil, entrant dans la peau d'un super héros plein de courage, pour un instant. Le tout est retransmis dans le cadre d'un vaste show télévisé animé et commenté par un présentateur cinglé et hilarant. Un véritable acteur a d'ailleurs été filmé, digitalisé, puis intégré dans les décors du jeu. Les 8 véhicules différents qui vous sont proposés, tous au design superbe sont armés de canons et de missiles qui vous permettront de cartonner avec joie et bonheur vos concurrents. Pour chaque véhicule, un tableau de bord différent, affiché en bas de l'écran, a été dessiné. Des trois prochains produits Cryo présentés ici, Megarace est celui qui sortira en premier, ouvrant la voie des produits CD-ROM réellement dignes de ce support que tout le monde surnomme allègrement futur du jeu. Il suffit de regarder les superbes images de Megarace pour se rendre compte que le CD constituera, effectivement, un tournant important.

Frank de Luca (assis) et Madjid Taibi, les deux membres d'Uptown, créateurs, designers et graphistes principaux de Megarace. Déjà graves avant de se lancer dans le développement du Jeu, il y a maintenant plus d'un an, ils sont maintenant complètement cinglés. Espérons qu'ils auront le temps de se reposer avant de partir sur l'un de leurs nombreux projets.





Et hop, une partie des membres de Cryo qui bossent sur Megarace en collaboration totale et complice avec Uptown. De gauche à droite:

Danièle Herbulot (graphiste),
Olivier Robin
(programmeur),
Florian Desforges (graphiste), Eric
Safar (programmeur), et
Philippe
Lamoureux
(graphiste).











Huit véhicules différents sont proposés au joueur. Chacun avec des performances différentes, et surtout leur design propre.





et de Cryo.

D PREVIEWS



Le petit mande de la 3DO commence enfin à s'agiter, il suffit de jeter un ceil au contenu de ce numéro de Joystick, pour y décauvrir une petite poignée de tests, et quelques previews, dont celle-ci, justement. Tiens mon Dieu, quelle coïncidence! Lors de la présentation officielle de la 3DO, au dernier CES de Chicaga, Tatal Eclipse était déjà en démanstratian, nous vous en avions parlé, le jeu nous avait impressionnés. Les pragrammeurs de Crystal Dynamics, déjà auteurs de Crash'N Burn, le premier jeu dispanible sur 3DO, n'ont



TOTAL ECLIPSE



pas chômé depuis le temps, et Total Eclipse est maintenant pratiquement terminé.

Le principe du jeu est d'une simplicité déconcertante, et le scénario pas moins crétin. Un peuple alien belliqueux, les Drak-Sai, a décidé de détruire notre ban vieux soleil. Le jaueur est donc envayé à bard d'un vaisseau spatial, armé jusqu'au fin fond du bide, paur repousser les vagues de vandales venus de l'espace. Tout cela n'est bien sūr que prétexte à un jeu d'arcade, à un shoot'em up qui se veut particullèrement violent.

L'originalité de Total Eclipse vient du fait qu'il est entièrement en 3D. avec des textures calarées appliquées sur tautes les surfaces. Le procédé, encore relativement récent, risque d'être utilisé à taur de bras sur 3DO, puisque la bécane peut le faire en hard, et c'est le copracesseur graphique qui se charge de ces calculs complexes. Du coup, on se retrouve avec un jeu rapide, fluide, entièrement en 24 images secande, et qui répond parfaitement aux ordres du joueur. Pour l'instant, nous n'avons que quelques décors, sur différentes planetes, dans des couloirs, des tunnels. L'écran tout entier tourne à 360 degrés. Peu d'ennemis étaient présents à l'écran, dans la préversion que nous avons eue

CRYSTAL DYNAMICS SUR 3DO SORTIE PRÉVUE FIN DÉCEMBRE

entre les mains, il faudra attendre la version finale du jeu pour savair si Total Eclipse est aussi intéressant que sa technique est impressionnante.

Seb







CD PREVIEWS





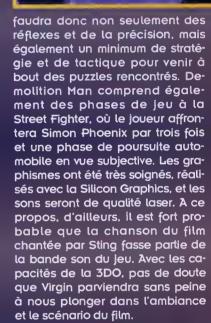
VIRGIN PREVU SUR 3DO 1994



Dans ce jeu qui suit le scénario du prochain film du Commandant Sylvestre, vous incarnez le rôle de John Spartan, un policier d'un Los Angeles futuriste. S'il s'agit principalement d'un jeu d'action, de nombreux élé-

ments d'aventures/rôles renforcent l'implication et l'identification du joueur, contrairement à la plupart des jeux tirés de films.

Pour parvenir à cette fin, Virgin a incorporé des éléments du film, comme les costumes et les acteurs, grāce à des images ou extraits digitalisés. Pour la première fois, un acteur comme Stallone a collaboré à la conception du jeu, avec les programmeurs et les développeurs, tourné des plans exclusifs, etc. Des plans de Sylvester Stallone, Wesley Snipes et Jesse-The Body-Ventura qui n'apparaisent pas dans la version finale du film, seront ainsi inclus dans le jeu. Le souci d'implication du joueur est tel, qu'on peut qualifier Demolition Man de film virtuel. Le jeu emploiera des séquences filmées pour raconter l'histoire, et le joueur suivra Spartan à partir d'un parcours de tir. Une fois tous les ennemis tués, d'autres séquences seront utilisées, suivant le cours du film. Ce parcours de tir ne se contente pas des simples recettes du shoot'-em-up, car les ennemis possèdent une véritable intelligence artificielle, se cachant derrière des éléments du décor, etc. il



DEREK DELA FUENTE





CD PREVIEWS AMIGA

PSYGNOSIS PREVU SUR CD 32 JANVIER 1994







Des astronefs passent au loin. des véhicules terrestres empruntent les routes entre les gratteciels, un hélicoptère-ambulance fait une apparition pour ensuite prendre le large, bref, on a vraiment l'impression que la ville bouillonne d'activités. Quant aux personnages, protagonistes de Microcosm, il s'agit d'acteurs digitalisés, on ne peut donc faire plus réaliste, bien qu'à ce stade nous ne disposions pas encore des dialogues qui devraient accompagner leur évolution. Pour ce qui est des séquences "actions", les seules réellement interactives, vous vous déplacez au

sein des couloirs sinueux que constituent les veines d'un corps humain, ou entre les circonvolutions du cerveau. Même si les actions possibles sont limitées, on est sous le choc de la beauté des graphismes, ainsi que de la rapidité du scrolling 3D. M'est avis que ce Microcosm-là sera l'un des plus réussis, loin de la version PC; plus fluide, d'une résolution plus fine et pourtant deux fois plus rapide! Seule la version CDi, avec module Full Motion Video, lui est pour l'instant supérieure. Quant à l'intérêt du jeu lui-même,.. wait and see!

PINKY

Prévu sur pratiquement tous les standards CD, Microcosm, le futur hit de Psygnosis ne pouvait se permettre d'ignorer la CD32. Ce sera donc sans doute le premier logiciel sur cette machine à correctement exploiter le support, avec de longues et nombreuses séquences. Il faut voir l'intro, longue de plusieurs minutes, vous narrer le prologue de l'histoire, pour y croire, Les décors sont absolument superbes, tout en 3D mappée, bourrés de petites animations en second plan.





SOCCER KID







On est en 1994 -eh, c'est presqu'un jeu d'anticipation, les gars !- où des vilains Aliens ont dérobé toutes les coupes, et notamment la Coupe du Monde, le Mundial quoi i Infâmie! Scandale! Décidé-

ment, le milieu du foot souffre d'un sacré manque de rigueur! Bref, un jeune garçon fan de foot -triple pléonasme- se révolte contre cette injustice, d'autant plus que les Aliens -décidément très très méchants- ont brisé ce trophée d'une valeur inestimable, et en ont dispersé les cina morceaux à travers le monde. Devinez quoi ? VOUS êtes ce jeune garçon naïf, innocent...Vous l'aurez compris, Soccer Kid est un jeu de plates-formes combinant les caractéristiques de Zool et de Putty, mais qui possède assez d'éléments originaux pour constituer un véritable "challenge" pour les amateurs du genre. Soccer Kid doit, en effet, garder constamment un ballon en mouvement, en jonglant avec les pieds, en faisant des têtes, etc., tout en progressant dans les différents niveaux du jeu pour ramasser des bonus. Le fameux ballon est à la fois une contrainte -car Il faut éviter qu'il ne soit écrasé- et un atout. Il sert en effet d'arme pour détruire les ennemis rencontrés. Un bon shoot où il faut et le terrain sera débarrassé de tout gêneur. La zone de jeu est si vaste et si mal fréquentée, qu'il faudra avoir un oell de lynx, des réflexes hors du commun et un sens d'anticipation très développé pour en venir à bout. Grâce aux fabuleuses capacités de la 3DO -elle peut affi-

KRISALIS PREVU SUR 3DO ETE 1994

cher jusqu'à 10 millions de couleurs à l'écran-, Soccer Kid bénéficiera de graphismes très soignés. Le fond, par exemple, est constitué d'un ciel particulièrement réaliste, et pour cause, puisqu'il s'agit d'une photo digitalisée et qui plus est, scrolle... Le scrolling et l'animation sont rapides et le héros dispose d'un vaste répertoire de mouvements. La bande son n'a pas non plus été oubliée. Si la version finale est à la hauteur des espérances, Soccer Kid n'aura aucun mal à se tailler la part belle sur 3DO comme il l'avait déjà fait sur Amiga.

DEREK DELA FUENTE











PROMO NOEL!!!

REAL FZ-1 (Version PAL) + 2 CD 4 990 F

Les 5 engagements de NEWTEK:

- Nos prix (les plus justes)
- Nos délais (stock important)
- Notre SAV (sûr et efficace)
- Notre service (conseil, aide)
- Notre efficacité (imports jeux, gadgets...)

Adhérez au CLUB 3DO !!!

Pour 150 F, vous bénéficiez d'offres spéciales, de cadeaux, d'infos, d'invitations ...

Pour connaître les jeux et les gadgets disponibles TEL: (16) 93 88 33 05

La 3DO, c'est nous.

BON DE COMMANDE

A découper et à renvoyer : NEWTEK 3, rue Français 1er - 06000 NICE

3DO REAL FZ1	Χ	4 990 F	F
Adhéshion Club	X	150 F	F
+ Frais de port 60 F (par machine)	Х	60 F	F
		TOTAL	F

MODE DE REGLEMENT : Chèque

☐ Mondot

☐ Contre R. (+35F)

vous êtes perdu?



n'oubliez pas le guide : 3615 JOYSTICK

*sol

pok

*sos

BLUE SPHÈRE JOYSTIC

INEXTREMI

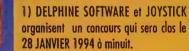
QUESTIONS

- 1 QUEL EST LE NOM DE L'ÉQUIPE QUI A DÉVELOPPÉ LE JEU IN EXTREMIS ?
- A Delphine
- B Blue Sphère
- C Rose Bonbon
- 2 A QUELLE HEURE SE DÉCLENCHE L'ALERTE "SURCHAUFFE RÉACTEURS"?
- A 12h 00.00
- B 24h 24.24
- C 17h 59.01
- 3 QUELLE EST LE SLOGAN D'IN EXTREMIS?
- A Vivez le virtuel avec In Extremis
- B Vivez l'extrême avec In Extremis
- C Vivez l'incroyable avec In Extremis









- LE RÈGLEMENT -

2) Tout le monde peut participer, sauf les membres de DELPHINE SOFTWARE et de JOYSTICK

3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de porticipation original. Les bulletins roturés, incomplets ou illisibles ne seront pos pris en compte.

Les bulletins de porticipation oinsi que le règlement du concours sont disposnibles grotuitement sur simple demande ò l'odresse du magazine.

4) Les gognants seront personnellement avisés et les lots seront envoyés avant le 20 FÉVRIER 1994.

6) Les bulletins de porticipation seront soumis à l'oppréciation d'un jury qui opérera un clossement pour l'ottribution

QUESTION SUBSIDIAIRE

Quelle pourrait-être la suite logique d'IN EXTREMIS?



ES LOTS

1er PRIX : UN TELEVISEUR 55 CM

(valeur 3 500 F) 2° PRIX : UN LECTEUR DE CD ROM DOUBLE

VITESSE (valeur 3 000 F)

3° AU 4° PRIX : UN APPAREIL PHOTO
POLAROID NOUVELLE GENERATION

(valeur 600 F) DU 6º AU 15º PRIX : LE JEU IN EXTREMIS SUR PC

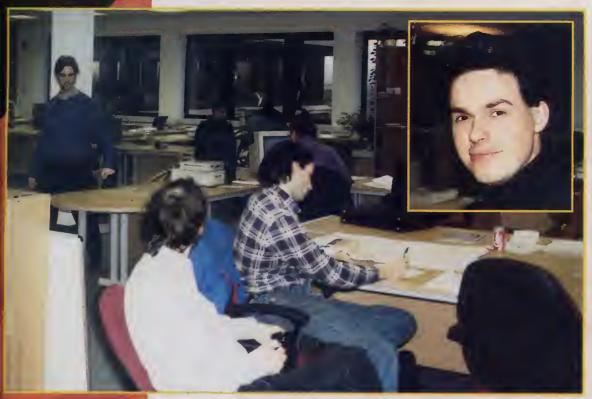
DU 16° AU 25° PRIX : UN ABONNEMENT D'UN AN A JOYSTICK

В	U	L	I.	E	T	1	N	R	E	P	0	N	S	E

A COMPLÉTER ET A RENVOYER A: CONCOURS IN EXTREMIS - JOYSTICK - 103, BD MAC-DONALD - 75019 PARIS

le possède un ordinateur : 🔲 ATARI 🔲 AMIGA 🔲 PC ☐ CD-ROM ☐ AUTRE

RÉPONSE : 3:A 🗆 B 🗆 C 🗆 RÉPONSE SUBSIDIAIRE :



Plus rien n'arrête Psygnosis! Chaque mois nous apporte son lot de nouveautés diverses en provenance de l'éditeur britannique. L'inauguration d'un nouveau bureau de développement, spécifiquement dédié au FM Towns, PC CD-ROM et Mega CD, était pour nous l'occasion idéale de découvrir en avant-première ce que trament ces diables d'Anglo-Nippons. La réponse vint très vite. sous la forme de Scavenger 4 qui viendra bientôt alimenter vos CD-ROM. Entretien avec Paul Franklin, l'un des principaux graphistes attelés

à ce projet:

Interview de Paul Franklin

PROPOS RECUEILLIS PAR DEREK DELA FUENTE

Psygnosis





SCAVENGER 4

JOY: Pourquoi développez-vous toujours vos softs sur FM Towns avant de les convertir sur PC, dans un deuxième temps?

Paul Franklin: Nous sommes, avec Electronic Arts, les seuls en Angleterre à développer sur cette machine. En effet, bien que ce standard ressemble beaucoup au PC, à l'instar duquel il possède un système d'exploitation ainsi que des lecteurs de disquettes, de disque dur et de CD, il souffre d'une certaine obsolescence. Les temps d'accès des CD (150 millisecondes) et le microprocesseur exploité (386sx) sont loin du niveau de ce que l'on trouve couramment sur PC. Ce qui fait que même au Japon, les possesseurs de FM Towns sont relativement peu nombreux. Pour ce qui est de Scavenger, Fujitsu nous a passé une commande relative à la programmation d'un soft pour FM Towns. Nous savions que le reste serait ensuite aisé, car nous avions déjà développé, pour Microcosm, un soft assurant la conversion entre ces deux standards. Si vous examinez les deux versions de Microcosm, vous constaterez qu'elles sont, à peu de choses près, identiques. C'est pourquoi nous avons décidé de le réutiliser pour l'occasion.

JOY: Scavenger 4 est assez impressionnant graphiquement, et très jouable sur FM Towns. Perdra-t-il en rapidité ou en qualité lors de son passage sur PC?

PF: Bien au contraire, je pense qu'avec les processeurs surpuissants dont disposent les PC, il sera bien plus rapide. Il est vrai que le FM Towns est capable de gérer un grand nombre de sprites se déplaçant très rapidement, mais nous avons maintenant acquis suffisamment d'expérience, pour arriver à un résultat similaire sur PC. Graphiquement, les deux versions seront identiques, le résultat obtenu sur FM Towns étant déjà très satisfaisant. Tous les graphismes ont étés précalculés, puis texturés afin de leur donner l'aspect le plus réaliste possible. Pour compléter le tout, nous avons utilisé des images digitalisées pour les arrières-plans. La plupart des écrans ont été créés sur une station Silicon Graphics (il est quand même difficile de faire mieux!). De plus, FM Towns et PC disposant tous deux d'une palette de 256 couleurs, aucune déperdition de qualité n'est à craindre.

JOY: Les graphismes mis à part, allez-vous modifier le jeu pour la version PC ou le laisserez-vous en l'état?

PF: Nous serons naturellement amenés à améliorer certains facteurs. Il ne faut pas oublier que Scavenger a été développé, à l'origine, pour le marché japonais, très différent de son équivalent en Europe ou aux U.S.A. Nous avions un cahier des charges très strict, ainsi qu'un délai maximal de cinq









mois, ce qui est vraiment très court pour la réalisation. Douze personnes ont été nécessaires pour mener le projet à terme, dans les temps impartis. Quand on considère que Scavenger contient plus de 60 000 étapes d'animations, ainsi qu'une heure d'animation complète, je pense que l'on peut dire qu'on a fait du bon travail.

JOY: Parlez-nous un peu du logiciel.

PF: Vous y jouez le rôle du pilote d'un vaisseau ultra perfectionné nommé Scavenger. Vous retrouverez beaucoup d'éléments communs, mais là où Microcosm vous confinait au sein d'un univers fermé, Scavenger se déroule en extérieurs. L'histoire débute alors qu'un super réseau informatique vient d'être mis en place, afin de coordonner les actions de tous les ordinateurs de la galaxie. Mais peu à peu, des anomalies apparaissent, et très vite la situation devient hors de contrôle. Comme chacun des ordinateurs affectés à la charge des systèmes de défense de la planète sur laquelle il est installé, c'est le chaos le plus total. Vous devrez, à bord du Scavenger, découvrir ce qui a rendu le réseau inopérant. Concrètement, Scavenger est un shoot 'em up en 3D, surfaces texturées, qui contient quatre mondes divisés en de multiples niveaux. Pami les innovations intéressantes, signalons que les collisions entre sprites et objets du décor, pourtant digitalisés, sont détectées. Du reste, tout l'aspect "calcul mathématique" du soft a été particulièrement soigné, et les objets présents se déplacent avec une grande fidélité aux lois de l'inertie. Les explosions sont très réussies également, elles ont été digitalisées puis retravaillées par nos graphistes, pour obtenir un résultat le plus spectaculaire possible. Chacun des mondes est intégralement différent graphiquement parlant, et ce afin de renouveler toujours l'intérêt. Cette vanété est encore renforcée par une bande sonore adaptée à l'atmosphère que dégage chacun des tableaux. D'un désert ande, à des canyons vertigineux, en passant par les volcans en éruption, les émotions sont multiples. Dans le même ordre d'idée, il existe un très grand nombre d'ennemis à affronter, de formes différentes. Certains sont vraiment redoutables et vous aurez besoin d'excellents réflexes pour en triompher.

JOY : Merci.





Coktel s'est lancé dans la production d'un film interactif

impressionnant et varié, mais qui pêche par une difficulté au ras des pâquerettes!

Je vous présente Atahualpa, fils d'Eldorado. C'est lui que vous interpréterez pendant la première partie du

jeu.







EDITEUR:

GENRE:

NOMBRE DE

JOUEURS: 1

CONTROLE :

GRAPHISME 17

BRUITAGE

MUSIQUE ... ANIMATION

MANIABILIT

DURÉE DE V<u>I</u>E

ORIGINALITÉ..

VIDĚO : 💟

Coktel Vision a retouché la malheureuse destinée des Incas, pour en faire le thème central de sa série de ieux Inca. En fait, l'éditeur y a ajouté une dimension "science-fictionnesque" importante, puisque le conflit est maintenant interplanétaire. et que chaque protagoniste possède une armada de vaisseaux spatiaux!

Autre bouleversement de taille, ce sont maintenant les Incas les plus forts! Ils sont en effet à la tête d'une fédération galactique, dont le but est d'assurer la paix dans l'univers! Et c'est Eldorado, intronisé grand Inca dans le premier volet de la saga, qui en est le chef!

UN SCÉNARIO QUI REBONDIT

la Terre. Aguirre, le chef des

conquistadores, va profiter des étranges pouvoirs qui émanent de celui-ci pour rompre le fragile équilibre de la fédération. Il faut agir, et vite! Eldorado convoque les représentants de toutes les planètes alliées, pour leur faire part de ses inquiétudes. Siège aussi, à ce conseil, Atahualpa, son propre fils, qui est maintenant en âge de participer à la sécurité de l'Émpire. Mais ce dernier, jeune et fougueux, subtilise aussitôt le vaisseau de son père, et part, seul, affronter Aguirre, déclenchant la guerre par la même occasion !

C'est donc le fiston que vous incarnez au début de l'aventure. Mais comme il se fait descendre très rapidement (Il a tout fait pour, remarquez), c'est dans la peau d'Eldorado que vous poursuivrez le jeu. Celui-ci, avec l'aide d'une amie scientifique (rôle interprété par la charmante attachée de presse de

- Les scènes se suivent et ne se ressemblent pas : on passe allègrement de l'action pure à la réflexion...
- ▲ C'est du grand spectacle: graphismes, animations et bande son vous en mettront plein la vue!
- ▲ Ce jeu s'adresse à tous : idéal pour les fêtes de Noël (comment ça, elles sont déjà passées ?).
- Le jeu se finit trop vite, à cause de sa trop grande facilité, ce qui est bien dommage, surtout pour un CD-ROM.
- Sinon, c'est tout !

Coktel!), découvre le moyen de détruire l'astéroïde. Il doit, pour ce faire, placer trois diamants en des endroits précis, en l'occurrence sur trois planètes formant un triangle autour de l'étrange cailloux. Hélas. entre-temps... Holà, mais je m'aperçois que je suis en train de vous dévoiler tout le scénario! Il vaut mieux que je m'arrête là.

UN JEU OU UN FILM?

Trois types de séquences vont se succéder tout au long du jeu. Inca 2 se voulant un film interactif,

Après avoir volé le vaisseau de votre père, vous foncez dans le tas, et vous engagez dans une bataille digne de Star Wars!



Mais voilà: un mystérieux astéroide vient de rentrer en orbite autour de



CONFIGURATION

MINIMUM: 886/25 MHZ CTEUR SIMPLE VITESSE nambreuses sant les scènes narratives. Camme au cinéma, celles-ci sont passives : vous n'y intervenez pas, même si c'est Eldarada qui en est la vedette.

Paur l'accasian, des acteurs en chair et en as ant été filmés, en costume d'épaque, puis intégrés dans le jeu. Certes, ce n'est pas de la vraie Full Matian Videa (les mauvements des lèvres correspondent plus au mains), mais le résultat n'en est pas mains spectaculaire! Evidemment, si vaus passédez la carte sonare ad hac (capitaine!), vous aurez aussi drait aux dialogues en français.

UN JEU ET UN FILM!

A d'autres maments, vaus serez confranté à une énigme, que vous paurrez résaudre par l'astuce et la réflexian. Le principe est exactement le même que dans les autres produits Coktel, camme Goblins au Last in Time : vaus récupérez des objets que vous devez faire Interagir, afin de déclencher un mécanisme autarisant la pragressian! Las, ces passages sant d'une facilité décancertante, et ne blaqueront pas langtemps les jaueurs chevrannés que vaus êtes.

L'une de ces séquences se déraule à l'intérieur d'un "trois mâts



de l'espace"! Et, camme dans 7th Guest, la caméra se balade librement d'un endroit à l'autre, dans des décars en images de synthèse du plus bel effet. Et je ne vous parle même pas de la scène finale, au cœur de l'astéraïde...

DES BATAILLES ACHARNÉES DANS L'ESPACE

Mais les passages les plus intéressants, et en taut cas les plus intenses, sont sans canteste passible les phases d'actian! La plupart de celles-ci ant lieu à bard d'un vaisseau, et vaus ferant affranter des hardes de chasseurs plus agressifs les uns que les autres. A la manière de Wing Commander, vaus vous retrauvez

calé dans le cockpit, et dispasez d'une panaplie camplète d'armes pour venir à baut de ces satanés conquistadares. Plusieurs types d'ennemis s'en prendrant à vaus, tous auant leurs prapres tactiques et niveau de campétence! Heureusement, l'ardinateur de bard est capable de "locker" une cible et de lui envoyer des missiles à tête chercheuse, ainsi que de vaus afficher une carte de la situatian, avec taus les renseignements précis sur les autres belligérants, L'animatian de ces séquences est très réussie : les vaisseaux bougent bien, le décar suit le moindre de vas mouvements, et l'on peut même admirer la Terre tournant sur elle-même en arrière-plan!

Mieux: l'actian est entrecaupée de scènes cinématiques en images de synthèse, toutes plus spectaculaires les unes que les autres, d'autant plus qu'elles carrespondent au déraulement du cambat. Par exemple, larsque vaus êtes suivi par un ennemi, si vaus changez brusquement de

La locomotive que vous pilotez fonce dans un paysage en 3D, alors qu'elle est attaquée par une horde de vaisseaux spatiaux! Mais, au fait, où sont les rails?



Cette île est l'un des trois points stratégiques où vous devrez placer un diamant. L'autochtone et son crocodile vous seront d'une aide précieuse!



Dans cette séquence de réflexion, la caméra se déplace d'un endroit à l'autre, un peu à la manière de 7th Guest : impressionnant!

> Voici quelques-unes des nombreuses scènes cinématiques, que vous découvrirez en plein milieu des nombreuses batailles qui vous attendent. Hormis le look des vaisseaux, c'est du Star Wars

















cap ou mettez un bon coup d'aérofrein (il n'y a pas d'air dans l'espace, mais c'est pas grave...),
vous verrez votre vaisseau passer
derrière son poursuivant, en le
canardant au passage : c'est du
pur Star Wars, mais avec des vaisseaux au look Inca!

La scène où la vieille locomotive à vapeur que vous avez réussi à faire démarrer se fait attaquer par une escadrille de chasseurs, n'est pas mal non plus : alors que celle-ci fonce dans un paysage en 3D précalculé, vous devez rapidement changer de poste de tir, pour repousser l'offensive!

M'enfin, comme d'habitude, la difficulté n'est pas blen grande, surtout en recourant aux sauvegardes effectuées automatiquement aux moments clés.

Un mot enfin sur les musiques, qui, CD oblige, dépotent un max! Très variées elles aussi, elles contribuent pour beaucoup à l'atmosphère cinématographique qui se dégage de l'ensemble, même si l'on entend bien qu'elles sont l'œuvre d'un seul mec entouré d'une batterie

de sunthés (ouh, que je suls méchant!). Inca II mérite amplement son appellation de film interactif, puisqu'on pourrait le décrire comme un patchwork de scènes aussi différentes que réussies, toutes plus ou moins inspirées de jeux existants, allant de l'action pure à l'aventure. en passant par la réflexion. De plus, la débauche de moyens mis en œuvre (les acteurs, les musiques, les animations, les graphismes et j'en passe...) vous obligeront à jouer et jouer encore, jusqu'à en voir la fin. Et c'est justement là que le bât blesse. puisqu'on la volt vite, cette fin (à pelne une après-midi, en ce qui me concerne) : les joueurs invétérés resteront sur leur... fin ! Mais les autres, allez-y, c'est du tout bon!

Les Incas, dant le nam provient directement de celui de leur chef suprême, le grand Inca, farmaient une civilisatian flarissante et en pleine expansian, jusqu'à l'arrivée des canquistadares. Ces derniers, venus d'Espagne, massacrèrent taut le mande, aveuglés qu'ils étaient par une intarissable saif d'ar ! Ça, c'est l'Histaire.





Ce lama
n'est
que l'un
des
nombreux
personnages
que
vous
rencontrerez
au long
de votre
quête.

PORTRAIT D'UN AVENTURIER

nco 2, qui a demondé un an de développement, est le fruit du trovoil d'une douzoine de personnes. Nous ovons posé quelques questions ò Yonnick Chosse qui est ò l'initiotive du produit.

Joystick: d'où t'es venu l'idée de foire un jeu oussi originol qu'Inca?

Yonnick Chosse: En 82, j'oi possé deux mois ou Pérou. À l'époque, je ne connoissois pos l'univers des jeux vidéo, mois j'oi immédiotement floshé sur lo culture Inca.

Joy: Tu foisois quoi ?

Y. Chosse: J'étais photogrophe. Je me suis pos mol bolodé en Afrique, jusqu'ò mon retour en Fronce, en 88.

Joy: Et lò, tu os découvert l'univers foscinont du jeu vidéo!

Y. Chosse: Pos immédiotement. Dons un premier temps, je suis rentré chez Coktel Vision comme illustroteur, pour réoliser les boîtes de jeux. A l'époque, je trovoillois principolement à l'oérogrophe, mois sur ploce, j'oi oppris à apprécier les logiciels de dessins sur micro.

Joy: Comment es-tu possé à lo micro?

Y. Chosse: J'ai commencé por les grophismes de Africon Roider, puis de 20 000 Lieues sous les Mers. Dons le même temps, lo technologie o évolué et Coktel o foit l'ocquisition d'une polette Getris et du logiciel Digitol Arts. Du coup, je me suis mis ò lo synthèse d'imoges pour lo version CD de ESS Mego. Joy: Et Inco?

Y. Chosse: Très impressionné por le Getris et toujours oussi morqué por mon séjour ou Pérou, j'oi proposé à Rolond (Rolond Oskion, P-DG de Coktel Vision) un scénorio mêlont légendes Incas et technologie. Je me suis retrouvé chef de projet et responsoble de lo Recherche et du Développement.

Joy: Et le grophisme ?

Y. Chosse: Sur Inco 2, je me suis occupé des dessins 2D et des prises de vues en vidéo. Noturellement, j'oi oussi foit le storyboord du jeu.

Joy: Toujours ovec le système Getris?

Y. Chosse: Au début du développement, nous ovons commencé por créer des voisseoux en 3D à l'oide du Getris, mois très vite, 3D Studio de Autodesk s'est imposé. Dons Inco 2, nous avons donc gordé les vaisseoux créés ovec Getris, mois les outres scènes 3D ont été trovoillées avec 3DS.

Joy: Ét en ce qui concerne les outres outils?

Y. Chosse: J'oi utilisé Deluxe Point pour lo 2D et Pointer pour retoucher les imoges en Full Motion Vidéo. On s'est oussi servi de Visto pour quelques scènes.

Joy: Quelles sont tes projets oprès Inco 2?

Y. Chosse: Nous sortirons probablement un Speech Pock. Il est oussi envisagé de foire un jeu plus oxé sur l'orcade, qui utilisero le moteur des combats spotioux de Inco 2.

Joy: Après le Pérou, Inco. Et l'Afrique ?

Y. Chosse: j'y pense oussi, mois c'est top secret pour le moment.

A suivre...

Cette carte, que vous pourrez afficher à n'importe quel moment d'une bataille, affiche une foule de renseignements, et vous permettra d'élaborer un plan d'attaque



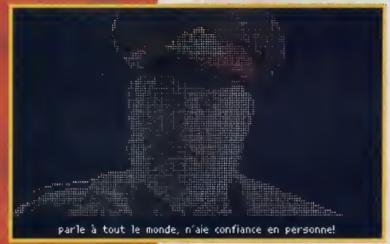


Donald Sutherland, le célèbre acteur, vous donnera la réplique dans le rôle du père : il vous dispensera des conseils utiles pour progresser dans l'enquête.



- Le thème est particulièrement original
- Le scénario est d'une complexité et d'une richesse rares dans un jeu micro.
- La réalisation est d'un bon – voire excellent – niveau : les graphismes sont soignés, la bande son à tomber par terre.
- L'introduction et les aides de Donald Sutherland, en sé quence vidéo digit en pleinécran, sont étonnantes.
- ▼ Comment ? Y a pas de voix di aits pendant le ieu ?

FINSPIRAL TO



EDITEUR:
VIRGIN
GENRE:
AVENTURES
NOTICE VF: 16
NOMBRE DE
JOUEURS: 1
CONTROLE:
SOURIS

GRAPHISME17 BRUITAGE16 MUSIQUE19 ANIMATION13 ERGONOMIE16 DURÉE DE VIE .17 ORIGINALITÉ ...17

80%

En attendant les fabuleux ludiciels CD que nous prépare Cryo (comment, vous n'avez pas lu le formidable dossier préparé par Seb et Moulinex dans ce numéro ?), faitesvous donc les dents sur Conspiracy. la version CD de KGB. On va résumer un peu l'histoire, parce que bon, ça fait un an que KGB est sorti. Le personnage principal s'appelle Maksim Mikhailovich Rukov, agent du KGB qui vient d'être transféré au Département P. L'intrigue, complexe à souhait, démarre quand on le charge d'enquêter sur la mort d'un ancien agent devenu, depuis, détective privé. Pendant l'inspection

CD CONTRE DISQUETTES

A l'Est, rien de nouveau...
ou presque. Cette version
CD comporte une longue séquence filmée digit en pleinécran en introduction, ainsi
que les aides de Donald Sutherland pendant le jeu. A
part ça, rien, pas de voix digits pour les personnages,
non, le néant. Dommage...

NOTE D'ADAPTATION 13/20

du bureau du défunt, vous êtes interrompu par l'arrivée de la soeur de ce dernier, qui, après une courtoise conversation, vous remet une cassette. Avant votre retour au département, vous écoutez évidemment cette dernière. Vous découvrez ainsi que le défunt avait rendez-vous le soir même avec un dénommé Hollywood. Votre chef vous confie l'affaire. Comme vous pouvez le constater, le début du scénario est plutôt classique... Mais c'était sans compter sur le talent de Cryo, qui nous a concocté une histoire complexe et passionnante. L'interface utilisée est très simple, et ne devrait poser de problème à personne, d'autant plus qu'un système de "pointeur intelligent" évite d'errer sans fin. Côté réalisation, si KGB reste supérieur à beaucoup de ce qui se fait, il faut avouer qu'il a quand même vieilli. Les graphismes des décors sont superbes, les portraits des personnages sont criants de vérité -on croirait de bons Russes bien de chez nous-. L'introduction -différente de la version floppy- est une longue séquence filmée en plein-écran expli-

quant la situation en URSS -au pas sage, je rappelle qu'à l'époque de la conception du jeu, c'était encore l'URSS-. On peut voir aussi une autre longue séquence digitalisée jouée par Donald Sutherland -qui a joué dans "MASH" et qui est le papa de Kiefer Sutherland, qui a failli se marier avec Julia Roberts-, qui interprète le père du héros. Vous retrouvez Donald Sutherland pendant tout le jeu, puisque vous pourrez faire appel à lui pour avoir des indices -la version floppy qui ne disposait pas de cette option, était en effet un peu trop ardue-. Côté son, c'est l'extase. Comme Cruo nous l'avait déjà prouvé avec son magnifique Dune, la bande son de Conspiracy est d'une beauté extraordinaire (pour un jeu, j'entends). Le seul regret dans tout ça, c'est qu'il n'y ait aucune voix digit pendant le jeu, à part celle de Sutherland. Ben non, vous n'entendrez pas les accents slaves si poétiques... En résumé, Conspiracy est un très bon jeu, qui vous donnera bien du fil à retordre.

CALOR



Conspiracy est fondé sur les dialogues, et l'interface utilisée, très simple, vous permettra de tirer les vers du nez des interlocuteurs sans difficulté.





Lorsque vous récupérez un tragment d'ADN, vous devez l'ana-lyser afin de savoir s'il appartient à un membre de l'équipage.

GENRE: **NOTICE VO: 14** NOMBRE DE IOUEURS : 1 CONTROLE:

GRAPHISME ... BRUITAGE ... MUSIQUE ANIMATION... MANIABILITÉ. DURÉE DE VIE . ORIGINALITÉ...

C'est assez embrauillé camme histaire. Il y a les Thanatasiens qui ont attaqué Calliapé, au le cantraire. Et au millieu de taut ça, le vaisseau Jeremia Obrian qui tire dans le tas. Enfin, nan. En fait, l'ardinateur du vaisseau Jérémia Obrian a attaqué les Thanatasiens (au Calliapé) et maintenant, il a carrément pété les plambs : il menace de déDéveloppé par Drew Pictures, Iron Helix est l'un des premiers jeu CD à bénéficier d'images de synthèse interactives. Après le Macintosh, c'est au tour de Windows PC de profiter de ce produit de qualité.

truire la terre. Camme l'équipage du vaisseau en questian n'était pas d'accord avec le paint de vue de l'ardinateur, ce dernier l'a tout simplement décimé. Ce qui est certain, c'est que l'ardinateur a maintenant les coudées franches (enfin les RAM franches) pour attaquer la terre et la disséminer aux avatre vents, si toutefais il reste du vent. Naturellement, les Terriens ne l'entendent pas de cette areille, mais

hélas, il est trop tard pour lancer un vaisseau militaire. Le temps que l'engin rejaigne le Jérémia, et l'ordinateur aura mis san plan à exécutian. Du coup, la canfédération terrienne lance un appel de détresse : taut vaisseau à praximité du Jérémia Obrien dait l'accaster et tenter de neutraliser l'ardinateur paranaïaque. Parana, il y a de quai le devenir, car le seul vaisseau à zoner dans le coin, c'est le vâtre, et manque de chance, il s'agit d'un simple engin scientifique de reconnaissance, a priari pas du taut équipé paur sauver la planète. Au terme d'une séquence qui vous mantre et explique taut ça de vive voix (en anglais saus-titré en français, comme l'ensemble du jeu), le scaphandre autanome de vatre engin pénètre dans les entrailles du Jérémia. Afin de déconnecter l'ardinateur, vous allez devair explarer l'engin de fand en camble et pour cela, déjauer les systèmes de sécurité, car de nambreuses portes sant fermées.

Le bras mécanique de votre scaphandre se connecte sur les prises ouvrant les portes, comme celui de R2D2.



- Le design général est d'excel-lente qualité et de bon goût.
- 🛕 Les déplacements ne sont pas trop lents.
- Les bruitages sont superbes. La fenêtre dans laquelle vaus voyez "l'extérieur" est
- Les temps d'accès au CD sont très lents.

bien petite.



QUATRE MISSIONS

La première missian cansiste danc à récupérer des fragments d'ADN (d'aù le nam : helix = spirale, camme celle du cade génétique) des membres de l'équipage, et vaus faire passer paur lui. Vu camme ça, c'est assez simple, mais hélas, un draïde de la sécurité patraville dans taus les caulairs. Heureusement, vatre scaphandre, bien que démuni d'armes, est équipé de taut ce qu'il faut paur vaus en sartir. Un scanner permet de vair en permanence sur un plan de chaque niveau du vaisseau aù se trauve le draïde. Attentian, larsque vaus vaus retrauvez dans la ligne de mire de l'engin, vaus êtes mart. Cela dit, an a généralement le temps de le vair arriver : outre le scanner, une alerte retentit larsqu'il se trauve dangereusement trap prêt. Dans ce cas, il est passible de braviller l'écaute (et nan brauter les....) au mayen d'une cammande. Ensuite, il faut trauver une bande vidéa vaus expliquant camment opérer paur éteindre l'ardinateur de bard. Là, an en est à la deuxième partie du jeu, et c'est là que ça cammence à devenir vraiment castaud. La



traisième missian va cansister à neutraliser le draïde de surveillance. Enfin, la dernière missian vaus permettra de cauper la chique à l'ardinateur. Présenté en vue subjective. Iran Helix affiche hélas la vue 3D en minuscule. Il est vrai que paur taurner saus Windaws et ne pas s'endarmir pendant les accès CD, il s'agissait de ne pas vair trap grand. Cela dit, larsqu'an calle le nez à l'écran, c'est vraiment beau camme taut. Attentian, pas trap près, vaus bavez sur le clavier, là. Il faut dire que paur réaliser le graphisme, les auteurs ant utilisé de nambreux lagiciels de sunthèse et de traitement d'image: 3D madélisée paur les décars et retauche phata en ce qui cancerne les textures. Pendant les déplacements, an abserve de nambreux éléments de décar très bien réalisés et vraiment bâ.

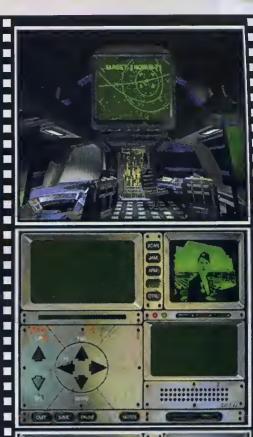
UN GRAPHISME FIN, MAIS PETIT

Cela dit, afin de simplifier les mauvements, le jeu se passe dans des caulairs. Même si cela calle bien avec l'histaire, il serait temps que la technique permette aux créateurs de s'exprimer pleinement et nan de les abliger à gérer des impassibilités tant bien que mal. Heureusement. l'ensemble du praduit bénéficie d'une finitian irréprachable, jusqu'à la boîte qui reprend la présentation du jeu. Justement, parlansen : autre la minuscule fenêtre de visualisatian, l'écran dispase d'un radar. Ce dernier peut afficher le plan du niveau aù vaus vaus trauvez, le niveau aù se trouve le draïde (si vaus traînez, il ne tarde pas à rejaindre le vâtre, de niveau) au encare un plan général du vaisseau en 3D. De plus, différents indicateurs vaus infarment de l'état de vas batteries, et un bautan vaus permet de vair vatre inventaire. Enfin, des curseur indiquent dans quelle direction vaus pauvez aller et aŭ se trauve l'ADN. Bref. c'est très bien cancu et ca permet de passer agréablement san temps dans ce qui n'est finalement qu'un jeu de cache-cache saphistiqué. La bande san (musique, bruitages et vaix digitalisées) est particulièrement soignée. Les vaix sant généralement traitées avec des effets (vaix métalliques, parasites radia, réverbération, etc.). Les déplacements, qui se fant en cantinu, et nan case par case, sant relativement fluides. Ajautez à cela une ambiance très prenante, et vailà un jeu superbe.

Maulinex

COTT SANE PAUSE NOTES 1

Paur passer d'un étage à l'autre, vaus pouvez passer par l'ascenceur au bien emprunter l'une des nambreuses échelles.





Í





Pendant l'introduction, quelques images animées vous donnent un goût de ce qui vous attend à la fin du jeu, lors des séquences non interactives.









Pour accéder au canon lustrant la jaquette du prouit, vous devrez conauérir e coeur de ces cinq char-nantes demoiselles. En cli-juant sur l'une d'entre elles, ous aurez droit à un petit ilm vantant les plaisirs du PodyBuilding.

> **EDITEUR: GENRE:** NOTICE VO: 17 NOMBRE DE JOUEURS: 1 CONTROLE:

GRAPHISME....16 BRUITAGE-**MUSIQUE.....11** QUALITE **MANIABILITÉ..12** DURÉE DE VIE.17 ORIGINALITÉ...19

386 DX 33

Une nouvelle ère de jeux vient de noître. Serait-ce co, le multimédio ? Si oui, alors c'est peut être plus sympo que ço en avoit l'oir jusqu'ò présent. Ce soft, plus proche de lo balode interactive que du véritable jeu d'oventure, vous propose de séduire de chormontes demoiselles ou sein de situotions les plus réelles possibles. Nous voilò donc devont un genre de programme difficile à définir.

RESTE COOL, MEC!

L'histoire débute devont un bon vieux verre de whisky... Un film

sur CD-ROM... vidéo plocé dons une petite fenêtre au centre de l'écron projette lo conversotion qui se déroule entre vous et votre omi de toujours, Nick. impressionné par le nombre de créotures de rêve qui viennent lui dire un petit bonjour, vous finissez par craquer et par lui expliquer que pour vous, tout ne morche pas comme votre libido le souhoiteroit. Attristé por votre inactivité hormonale, il vous incite à posser voir Jeri, une femme merveilleuse qui, d'oprès Nick, prendra bien soin de vous. Vous sautez dans votre décopotable et foncez à trovers lo ville, à la recherche de "Man Enough",

La bataille entre Sierra et

Suit Larry 6, le second

Tsunami fait rage. Alors que

le premier nous sort Leisure

récidive avec ce jeu sensuel

A l'instont même où Jeri s'opprête à vous odresser lo parole, vous tombez roide mort (surtout roide !) devont lo sublime poupée. N'oyont plus ossez de song pour irriguer votre cerveou, vous voilò porolysé,

un club de rencontre de lo houte-

société.

et vous répondez bêtement oux questions qu'elle vous pose. Tout celo ne se solde pas si mol et elle finit por vous proposer un rendezvous, mois à une seule condition, que vous lui prouviez que vous êtes l'homme de ses rêves. Pour celo, vous vous rendez dons une solle de gym où s'entroînent cinq clientes du club. Cinq "épreuves" oux personnalités oussi différentes que leurs physiques et qu'il va vous folloir droguer comme un gentleman... Bonne chonce, les gors! Personne n'arrive déjò ò expliquer les réoctions de lo gente féminine, olors lorsqu'il s'agit d'une simulation por ordinateur, c'est corrément du suicide. Mois bon, puisque nous y sommes...

UN CONCEPT AGREABLE

La seule oction que vous puissiez accomplir à votre niveau de joueur, est de sélectionner l'une des trois phroses que l'on vous propose, ofin d'entretenir la

- 🛕 il n'y a rien de plus plaisont que de zoner dans un jeu, sans avoir à se prendre la tête toutes les trente secondes.
- Les petites séquences vidéo sont de bonne qualité et les digits vocales relativement
- La possibilité d'afficher le texte en même temps que les pa-
- Les dialogues n'en finissent plus, et il faut être relativement patient pour ne pos foutre une tête à la minette.
- L'expression du visoge de la femme ne correspond pas toujours ò sa réponse. -C'est en anglais.



conversation. Sur ces trois choix, il n'y en a qu'un seul qui puisse satisfaire la belle. A vous de cerner sa personnalité et d'essayer de conclure. En quise d'aide, une fiche détaillée de chaque cliente vous est fournie avec le jeu. Ainsi, vous apprenez que Kellie est psycholoque (aïe!), qu'elle n'aime pas l'humour grossier (ah, merde. fait chier!), qu'elle adore le rouge (ah!)... et plein de trucs hyper utiles. Selon le sujet abordé, vous saurez si vous êtes sur la bonne voie ou non en observant ses réactions à l'écran, mais surtout en écoutant attentivement le ton de sa voix. Si vous vous trompez, elle n'hésitera pas à vous remettre en place et à vous casser devant tout le monde. Décidément, toutes les mêmes!

Au fur et à mesure que la conversation se déroule (si tout va bien). vous parviendrez à l'inviter à dîner, en week-end... Plus vous irez loin, et plus les choses deviendront précises. Mais ne rêvez pas, la belle histoire se finira au lit, mais sans vous. En effet, Man Enough se veut sensuel, érotique, mais en aucun cas vulgaire et pornographique. il s'agit plus, en fait, d'une relation caricaturale entre les deux sexes opposés que d'un plan drague ripoux et dénué de tout intérêt.

DANS TECHNIQUE, IL Y A TECH

il existe deux phases distinctes dans le jeu : les phases statiques et les séguences vidéo. Toutes les actions interactives se passent en statique. C'est-à-dire que vous apercevez votre partenaire par l'intermédiaire d'une image digitalisée. Celle-ci change lorsqu'elle vous adresse la parole, mais à un ruthme relativement lent.

Les phases vidéo, quant à elles, viennent s'intercaler entre les phases statiques, il s'agit le plus souvent d'un petit film à l'intérieur d'une fenêtre vous tenant au courant d'un événement qui vient de se produire. Ainsi, vous verrez de temps à autre une vidéo de Jeri vous félicitant sur votre comportement, ou bien l'intervention d'une personne ou d'un objet, par exemple. Les autres séquences vidéo servent à résumer un événement ou un grand passage de l'histoire (comme un vouage, une randonnée en montagne). Vous êtes donc spectateur et ne pouvez rien faire d'autre que d'interrompre la séquence.

VRAIMENT SYMPA!

Bien qu'il s'agisse, au final, d'un jeu d'aventure, Man Enough va vous entraîner dans une grande histoire qui ne vous aura jamais paru aussi vraie, si certains lui reprocheront d'être "débile" et sans intérêt, d'autres, comme moi, u trouveront au contraire un soft super cool, sensuel et très divertissant.

Vous n'êtes pas -pour une foisobligé de vous plonger dans d'épaisses documentations, dans



Nick vous livre quelques conseils avant de débuter votre aventure avec cette créature de Jeri.

une histoire abracadabrante ou encore dans des aventures inextricables. Non, il vous suffit de zoner devant votre écran et de converser le plus simplement du monde avec une personne, tout en gardant à l'esprit qu'il vous faut rester séduisant et courtois. Après une journée de boulot, c'est génial! Et puis, rien ne vous empêche de sauvegarder n'importe où, au bout de dix minutes, grâce au menu et en utilisant le disque dur. Man Enough m'a donc bien séduit et il me tarde de venir à bout de ma deuxième vie et, par là-même, des deux CD-ROM! Tout est possible, tout est réalisable, c'est le jeu de la vie!

LORD CASQUE NOIR



Yaou! C'est parti pour un petit tour au septième ciel! ... Et hop, on en profite pour placer une mini séquence filmée. La qualité n'est pas fantastique, mais reste parfaitement acceptable.



TSUNAMI VS SIERRA

Vous connaissez déjà la nouvelle société américaine Tsunami. Leurs intentions sont désormais on ne peut plus claires : concurrencer le géant Sierra, en s'implantant exactement sur le même créneau. La preuve ? Blue Force ne ressemble-t-il pas à Police Quest ? Ring World ne serait-il pas un remake de Space Quest, par hasard? Alors, comme on est des petits malins, on a comparé Man Enough avec le demier de Sierra : Larry 6. Ca alors I Les scénarios se ressemblent comme deux gouttes d'eau, et comble de la coincidence, on retrouve une musique commune aux deux ! Le tout reste de savoir qui aurait bien pu pomper sur l'autre, vu que les deux softs sortent en même temps.



Dernier petit bijou de l'éditeur anglais Psygnosis, Microcosm exploite à fond ce support d'avenir qu'est le CD-ROM: en voilà un shoot'em up qui a de la gueule!

Vous venez juste de régler son compte au premier boss du jeu. Alors qu'il tourne sur lui-même, vous devez tirer continuellement sur la boule au centre. Facile !



celé. Dans un futur pas si lointain que cela, la planète Bodor est dominée par deux compagnies multinationales, Axiom et CyberTech. Celles-ci, avec le développement galopant de la technologie, ont largement dépassé le statut de simples corporations, pour devenir les principaux pouvoirs en place. Et bien sûr, nos deux trusts se livrent une querre sans merci. Le chef scientifique de CyberTech, corrompu jusqu'à la moelle, a réussi à iniecter à l'intérieur du corps du président de sa société, des robots ultra miniaturisés, alors que celui-ci était en principe hospitalisé pour une simple régénération des tissus. Ces virus électroniques sont bien sûr contrôlés par le président d'Axiom, qui compte ainsi surveiller et contrôler CyberTech de l'intérieur. Le plan aurait sans doute fonction-

Même s'il est marqué por de nombreuses influences (Blade Runner et Inner Space,

pour les plus flagrantes), le scénario de Microcosm est plutôt bien fl-

né, si le second de CyberTech

n'avait découvert la fourberie ! En guise de réponse, il décide sur le

champ d'envoyer dans le corps de

son boss une autre machine, afin

de neutraliser les robots parasites,

ainsi que des bases placées en des points stratégiques. Et devinez qui a reçu l'insigne honneur de prendre les commandes de cette sonde à peine plus grosse qu'une tête d'épingle, hein? Gagné, c'est vous! En plus des parasites envoyés par Axiom, vous devrez lutter d'arrache-pied contre les défenses immunitaires du président: ce n'est pas gagné d'avance!

ÇA, C'EST DE L'INTRODUCTION!

Pour mieux plonger le joueur dans l'ambiance, Microcosm débute par une magnifique introduction, longue de cinq minutes. Combinant images de synthèse et scènes filmées, ce petit film n'a pas à rougir face aux superproductions américaines du même genre : certes la définition est encore un peu grossière, et la limitation du nombre de

couleurs se fait sentir (normal, c'est du VGA 256 couleurs). Mais en clignant un peu des yeux ou en s'éloignant un tantinet de l'écran, on se croirait presque en train de mater Blade Runner à la télé! Les décors futuristes sont magnifiques (des jets de vapeurs jaillissent des immeubles à l'architecture grandiose), les costumes réussis, les acteurs dans le ton, la bande sonore avant-gardiste à souhait, les voix digitalisées parfaitement synchrones : rien à dire, c'est du grand art.

VOYAGE AU PAYS DES GLOBULES ROUGES

Une fois lance dans le corps du boss de CyberTech, par l'avantbras droit, le jeu prend une toute autre tournure. Le personnage que vous incarnez doit se balader d'ar-

EDITEUR:
PSYGNOSIS
GENRE:
ARCADE
NOMBRE DE
JOUEURS: 1
CONTROLE:
CLAVIER
SOURIS
JOYSTICK
GRAPHISME:
VGA

GRAPHISME.....19
BRUITAGE......16
MUSIQUE.......17
ANIMATION.....18
MANIABILITÉ...16
DURÉE DE VIE.15
ORIGINALITÉ...13

tère en artère, afin de libérer les différents organes du contrôle des robots parasites qui l'ont envahi. en finissant par le cerveau. On s'apercoit alors avec stupeur que Microcosm est en fait un bon vieux shoot'em up des familles. Ce n'est pas vous qui contrôlez les déplacements de la sonde : celle-ci avance coûte que coûte. Seule interaction possible : lorsque vous tombez sur un embranchement. c'est à vous de déterminer le chemin à suivre. Par contre, vous déplacez à l'écran un viseur et devez shooter les innombrables objets, naturels ou artificiels, qui vous foncent dessus, par devant et par derrière! Ceux-ci sont extrêmement variés : globules blancs, caillots, virus (avec des pointes, façon SIDA), bombes, et j'en passe. Chaque type d'agresseur possède son mode de déplacement, et certains préfèrent attaquer en groupe... Comble de l'horreur : si vous ratez votre coup, le projectile ira heurter la paroi de l'artère, ce qui aura pour effet d'affaiblir, voire de tuer le propriétaire du corps dans lequel vous vous démenez! Heureusement, de temps à autre, vous récupèrerez des armes et des options pour votre sonde, comme des bombes détruisant tous les ennemis présents à l'écran, des armures...

A la fin de chaque section, un boss nettement plus coriace vous interdira le passage: il faudra analyser sa technique de combat pour en venir à bout.

Vos amis biologistes ont placé en des endroits clés, des bases miniatures où vous pourrez faire le plein d'énergie et choisir votre prochaine destination. L'accès à ces oasis fait d'ailleurs l'objet d'une autre phase de jeu assez étrange et indescriptible, mais nettement moins difficile que le reste. Parfois, votre vaisseau débouchera sur une cavité. Là aussi, le mode de combat est modifié. La principale différence vient du fait que votre sonde n'avance plus, et que vous devez simplement intercepter les objets qui vous foncent dessus, avant qu'ils ne vous atteignent. Cette fois-ci, le curseur reste centré au milleu de l'écran : c'est tout le décor qui défile quand vous déplacez le joustick.

- ▲ C'est pas tous les jours que vous admirerez des introductions comme celle-là !
 ▲ Les innombrables scènes ciné-
- ▲ Les innombrables scènes ciné matiques sont autant de petites merveilles.
 ▲ La réalisation du jeu propre-
- La réalisation du jeu propre ment dit est elle aussi très réussie.
- Le jeu en lul-même n'est pas d'un intérêt transcendantal.



La base dans laquelle vous venez de pénétrer est un havre de paix, où vous pourrez recharger vos batteries et choisir votre prochaine destination.

LES 4 PHASES D'ACTION



Le made narmal de jeu : vaus ne déplacez que le viseur, en indiquant au mament appartun la directian à prendre. La sonde avance taute seule.



La sande n'avance plus. Le viseur reste centré à l'écran : c'est taut le décar qui bauge au maindre déplacement.



Paur entrer dans la base, faites coïncider plusieurs fais les carrés rauges (que vaus dirigez) avec les carrés gris.



Cette fais-ci, la caméra est placée derrière la sande. Identique au made narmal, si ce n'est que le vaisseau remplace le viseur.



PLEIN LES YEUX ET LES OREILLES

Comme tout le monde, je suppose que vous avez déjà eu l'occasion de voir à la télé ces images hallucinantes prises par caméra miniature glissée dans les méandres du corps d'un volontaire (j'espère!). Eh bien, les décors de Microcosm sont quasiment identiques, bien qu'ils évoluent d'un niveau à l'autre. L'animation de cet arrière-plan est impeccable, et l'impression de mouvement parfaitement rendue, surtout lors des bifurcations. Par-dessus est affiché un nombre incalculable de sprites, qui grossissent en s'approchant de vous. Là aussi, l'animation est impeccable, puisqu'en plus, les éléments sont tous animés (les globules tournent sur eux-mêmes...). Mais le plus impressionnant reste quand même les innombrables scènes cinématiques qui viennent ponctuer l'action. Ainsi, chaque événement (entrée ou sortie d'une artère, retour à la base...) donne lieu à une séquence entièrement modélisée et animée en 3D (sur Silicon Graphic, s'il vous plaît), avec de superbes mouvements de caméra, et des effets d'éclairage et de textures on ne peut plus spectaculaires! Rien que pour cela, Microcosm vaut largement le détour. A côté d'une telle débauche d'effets, les bruitages paraissent un peu ternes, tout comme les musiques accompagnant les phases d'action (celles générées par la carte sonore). Par contre, les morceaux lus directement à partir du CD sont agréables, et sont évidemment d'une

> Votre radar a détecté un intrus, qui se dirige à grande vitesse vers le cœur de votre président! Prenez-le en chasse, et faites lui la peau, avant qu'il ne soit trop tard.

Vue de l'extérieur, voilà à quoi ressemble la sonde à bord de laquelle vous êtes embarqué. A peine plus grosse qu'une tête d'épingle, elle est en revanche sur-armée.



qualité sonore irréprochable. Ils ont d'ailleurs été composés par Rick Wakeman, l'un des membres fondateurs du célèbre groupe Yes.

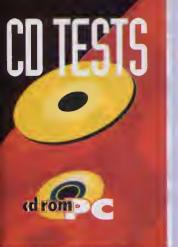
Si l'on s'en tient à la réalisation, Microcosm est l'un des meilleurs jeux ayant vu le jour sur CD-ROM: les scènes cinématiques sont bluffantes, l'intro est extraordinaire, la bande sonore tient la route, les graphismes et les animations sont du meilleur effet. Par contre, le jeu en lui-même n'est pas si génial qu'on pourrait le penser au premier abord: il ne s'agit ni plus ni moins que d'un shoot'em up en 3D, assez peu varié qui plus est. A vous, donc, de faire la part des choses entre le fond et la forme.

"150"





Regardez la qualité des séquences cinématiques ponctuant le jeu. Calculées Silicon Graphics, œs scènes sont bien entendu superbement animées!



Nos amis les Goblins sont de retour dans une version cartoon et parlée du tonnerre. Ben dis donc, déjà

que c'était bien, là on frôle le génie.



▲ Enfin un jeu de réflexion à la fois intelligent et rigolo, et qui, en plus, raconte une "bien belle histoire, comme on aimerait..."

▲ La réalisation est somptueuse.

Les graphismes sont à mourir -style cartoon, mais à mourir quand même-, les anima-tions impeccables, les bruitages déments, les voix en français... Que demander de plus? ▼ Personnellement, je n'en vois pas...

La version CD Goblins 3 est e tièrement parlée.Quand Blo ramasse un ob il l'en décrit l'ui sation possible

EDITEUR: GENRE : **NOTICE VF:**

NOMBRE DE JOUEURS: 1 CONTROLE:

GRAPHISME 17 **BRUITAGE** .. MUSIQUE. ANIMATION. ERGONOMIE ... DURĖE DE VIE.1 ORIGINALITĖ...1

Quand on dit "jeux de réflexion", on pense généralement à des softs austères aux graphismes dépouillés... Ben on voit que vous n'avez pas vu la série des Goblins et surtout cet ultime volet. Jugez plutôt! D'abord, Goblins 3 a un scénario et un univers original : c'est l'histoire d'un Goblin-reporter nommé Blount qui a dû braver tous les dangers pour rapporter un reportage exclu-lu-lu sur le Mustère du Labyrinthe de la Montagne de Foliandre. Au cours de son voyage, il rencontrera une charmante jeune princesse dont -évidemment- il tombera amoureux, mais également d'autres personnages qui l'aideront dans sa quête. Le principe du jeu est très simple. A chaque étape de son périple, Blount doit réaliser un objectif précis en utilisant les objets qu'il réussira à récupérer. Simple, non?. Certaines énigmes nécessitent une coopération totale entre Blount et les bestioles qui l'accompagnent, et là tout est affaire de coordination puisqu'on peut diriger les deux personnages "en même temps". La résolution de chaque tableau implique une séquence d'actions parfois effrayante. Si le nombre des tableaux peut apparaître faible -on est quand même très très loin des 100 niveaux de Lemmings-, je vous garantis que le temps passé sur chacun d'eux vous convaincra de la difficulté de la chose. C'est parfois complètement tortueux, logique certes, mais quand même tortueux. Heureusement, un système de joker permet de ne pas bloquer pendant quinze ans sur le même tableau. Je passe sur l'interface, d'une simplicité enfantine, grâce à l'utilisation de la souris. Vous allez me dire "mais qu'y a-t-il de plus dans Goblins 3 ?". Ben voilà, comme au cinéma, c'est la mise en scène qui compte. Et là, Goblins surpasse de loin ses concurrents. L'ambiance est résolument cartoon, surtout grâce aux nombreuses animations intermédigires. On se demande parfois si l'on n'est pas en train de regarder le cycle Tex Avery. Pendant le jeu, quand Blount fait une fausse manoeuvre ou même quand it ne fait rien du tout, les grimaces qu'il fait sont si drôles qu'on ne peut s'empêcher d'être mort de rire.



Les musiques et les bruitages sont également géniaux et ça fait tout chose d'entendre un Goblin grommeler. Comme en plus, ça n'arrête pas de causer "en français dans le texte", c'est presque le bonheur à l'état pur -ceci étant dit, si vous le désirez, vous pouvez aussi opter pour l'anglais, l'allemand, l'espaanol ou l'italien-. Non, vraiment, le bonheur!

Faut pas se leurrer, le jeu n'a pas complètement été refait en 3D Studio. Par contre, quelques animations supplémentaires ont été rajoutées, et ça n'en est que meilleur. Mais quand même, l'intérêt du CD réside dans la bande son. Je signale au passage que c'est un des rares jeux où ça cause en français. C'est-y pas cool. ça? Note d'adaptation: 13/20





iovstick

QUESTIONS

1- DANS LITIL DIVIL, LE PERSONNAGE PRINCIPAL **DOIT RETROUVER:**

- A Une pizza
- **B** Une clef
- C Une boîte de



remlin joue les Père Noël et Joystick fait les rennes et le traîneau. Une belle association qui réussira à faire gagner au plus malin et au plus chanceux d'entre

Après, pas de doute, le gagnant pourra faire le fier devant ses potes qui jouent encore sur ZX81, Il parlera sans cesse de la beauté des graphismes de sa nouvelle bécane, de son lecteur CD-ROM quand même vachement plus puissant que ces ridicules lecteurs de disquettes, il n'hésitera pas à placer dans toutes les conversations que très peu de gens possèdent un Amlga CD32 en France et que, du coup, il fait partie de l'élite de la nation. Qu'il faut le laisser tranquille, qu'il (le fameux gagnant de ce concours, peutêtre vous) est pressé parce qu'il a rendez-vous avec Mitterrand qui tient absolument à jouer à Litil divil, qu'il a pas que ça à foutre, qu'après il a un dîner avec le Pape, que Pierre Bellemare les rejoindra au café et qu'ensuite ils Iront tous au ciné avec Adjani, Bernard Menez, Georges Bush et Bernard Tapie.

- 2 LE PERSONNAGE DE **LITIL DEVIL S'APPELLE:**
- A Marcel
- B René
- C Mutt

3- LITIL DIVIL EST:

A - Une simulation de poterie

B - Une course de poney

C - Un nouveau genre de jeu, qui mélange l'aventure et l'action

- choucroute garnie
- 4 LE MAGNIFIQUE JEU LITIL DÍVIL EST ÉDITÉ PAR :
- A Jean-Luc Lahaye Software
- B Gremlin
- C Le Fan Club de Michel Galabru

QUESTION SUBSIDIAIRE

Trouvez un slogan qui caractérise au mieux Litil Devil.

LES LOTS

1^{EX} PRIX: UNE CONSOLE CD 32
2^E PRIX: UN MAGNÉTOSCOPE
3^E PRIX: UN LECTEUR DE
CD-ROM DOUBLE VITESSE
(valeur 3 000 F)
DU 4^E AU 10^E PRIX: UN TEE-SHIRT LITIL DEVIL
DU 11^E AU 25^E PRIX: UN POSTER LITIL DEVIL



ET VOICI ... LE REGLEMENT

- 1) GREMLIN et JOYSTICK arganisent un cancaurs qui sera clas le 28 JANVIER
- 1994 à minuit.
 2) Taut le mande peut participer, sauf les membres de GREMLIN et de JOYSTICK.
- 3) La participatian implique l'envai d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets au illisibles ne serant pas pris en campte. Les bulletins de participatian ainsi que le règlement du cancaurs sant dispanibles
- gratuitement, sur simple demande, à l'adresse du magazine au dans les baîtes de ce jeu en vente à la FNAC
- 4) Les gagnants serant persannellement avisés et les lats serant envayés avant le 20 FEVRIER 1994. 6) Les bulletins de participation serant saumis à l'appréciation d'un jury qui
- apèrera un classement paur l'attribution des lats.

В	U	l.	L	E	Т	1	N	R	E ~	P	0	N	S	A.E
	Julien I	Lepers	s est n	non an	ni, je	suis ch	ampior	, voici les l	bonnes	répo	onses a	U cond	ours:	٠

A COMPLÉTER ET A RENVOYER A : CONCOURS LITIL DEVIL - JOYSTICK - 103, BD MAC-DONALD - 75019 PARIS

NOM :		. PRENOM			AGE :
ADRESSE :					
le possède un ordinateur : ATA					
REPONSE: 1:A B B C	2:A 🗆 B 🗆 C 🗆	3 : A	□В□С□	4:A 🗆 B 🗆 C 🗆	

REPONSE SUBSIDIAIRE :

...Vous croyez que *vous* avez passé une mauvaise journée!!

MUTT ne diabolique.

Prenez part BANDE de Le temps s'écoule

approche.Celui qui Labyrinthe du L'ABONDANCE. quelqu'un

C'est Mutt qui et "sus aux peut que marmonner et se plaindre alors que son avenir prend une tournure carrément Les choses ne peuvent que se corser, et c'est exactement ce qui se produit!

aux incroyables aventures de Mutt, le P'tit Diable, dans cette fabuleuse DESSINS ANIMES, bourrée d'action, d'humour et d'énigmes.

lentement dans tirera la plus Chaos et Chaque part

tire

l'enfer et l'assemblée du Grand Conseil courte paille devra entrer dans le rapporter la MYSTIQUE PIZZA DE année, depuis des temps immémoriaux, ainsi, en quête de gloire. Personne n'en est jamais revenu!

la plus courte paille. Aux cris de "encore plus de pepperoni" anchois", notre héros s'enfonce dans le labyrinthe de la peur



- Superbes animation et graphismes, clairement détaillés et de qualité supérieure.
- Effets sonores numérisés et choix de musique fabuleux.
- Cinq énormes niveaux, avec plus de 50 salles principales à explorer.



- Immense labyrinthe fait de tunnels dangereux, de pièges et de trésors.
- Les personnages les plus comiques et les plus originaux qui aient jamais été rassemblés dans un jeu.



Toute une gamme d'enigmes, de problèmes, de criminels et d'adversaires.





a different kind of animal

DIESTS



Et.hop! Vous avez sauvé suffisamment de bébés Trolls, et le cochon ("Pigasus", quel humour!) vous emmène vers d'autres cieux.

On désespère de voir arriver des softs exploitant un tant soit peu les capacités de la CD32. Pour vous remonter le moral, voici donc ce test de Trolls, l'un des rares CD à échapper au naufrage.

veau suivant. En tout, Trolls comporte sept mondes différents, décomposés chacun en quatre niveaux, pour un total de 28 tableaux, ce qui lui assure une durée de vie très confortable.

C'EST PAS TROLL, EH, CA ?

Vous le constatez, tout est pour l'instant identique aux précédentes versions de Trolls, c'est sur le plan de la réalisation que cette mouture CD apporte un réel plus.

Les graphismes, déjà superbes sur A1200, ont été encore rehaussés grâce à l'adjonction d'un plan supplémentaire en fond. Vous bénéficiez donc maintenant des décors où évolue votre troll en premier plan, puis de superbes dessins en deuxième plan, et des orifices dans ceux-ci laissent apparaître un troisième plan sous la forme de très jolis dégradés, le tout en 256 couleurs! Naturelle-

Les graphismes sont très beaux et très colorés.

L'animation, sans être ultra rapide, ne souffre d'aucun ralentissement.

▲ L'ambiance sonore est géniale! ▼ Je ne trouve pas grand chose à reprocher au soft, peut-être Flair aurait-il pu se servir de l'immense capacité des CD, pour nous concocter encore plus de niveaux.

ment, tout cela ne se déplace pas à la même vitesse, grâce à la présence d'un triple scrolling différentiel multidirectionnel! Avouez qu'il est difficile de faire mieux, Malgré la présence de ces trois scrollings et de nombreux sprites, en mouvement simultanément, on ne constate jamais le moindre ralentissement, tout est parfaitement fluide. Bref, aussi bien du côté des graphismes que de celui de l'animation, tout est parfait. L'aspect sonore a également été soigné, avec de très jolies musiques CD, des thèmes différents venant se superposer aux bruitages (barrissements d'éléphants, rires de bébés, ainsi qu'onomatopées diverses) et digits vocales d'origine. Le tout donne un ensemble tonique, plein de pêche et d'entrain. On peut donc affirmer sans démagogie aucune que Trolls est une belle réussite, l'un des meilleurs jeux de plates-formes qu'il m'ait été donné de voir. Gageons qu'il préfigure des jeux que nous aurons l'occasion de voir sortir sur CD32 dans les mois à venir. Il était temps au'un soft de cette qualité pointe le bout de ses pixels sur cette machine, espérons qu'il servira dorénavant d'exemple. PINKY



EDITEUR:
FLAIR
GENRE:
ARCADE
NOTICE VF: 15
NOMBRE DE
JOUEURS: 1
CONTROLE:
JOYPAD

GRAPHISME 18
BRUITAGE 16
MUSIQUE 16
ANIMATION 16
MANIABILITÉ .. 15
DURÉE DE VIE . 15
ORIGINALITÉ ... 10

90%

Flair fait tout à l'envers! Après nous avoir proposé Oscar, soustitré Trolls 2, voici qu'lls ressortent aujourd'hui Trolls, premier du nom. En réalité, alors qu'Oscar était déjà en préparation, les programmeurs de Flair étaient à pied-d'oeuvre pour réaliser la version A1200 de Trolls. Le résultat de cette dernière étant assez satisfaisant, ils ont décidé de le ré-ré-adapter Trolls, cette fois-ci sur CD32. Bref, quelle que soit votre machine, vous n'échapperez pas à Flair!

DES PLATES-FORMES BIEN DANS LA TRADITION

Le scénario n'a bien sûr pas changé, vous avez toujours pour mission de retrouver un nombre variable de bébés Trolls détenus au sein d'immenses niveaux. Une fois le quota atteint, il ne vous reste plus qu'à trouver "l'arrêt de cochon" (sic) ou un porc ailé viendra vous chercher pour vous amener au ni-



La plus célèbre des bandes dessinés débarque sur CDI. Entièrement conçue en collaboration étroite



défi de César" va vous entraîner à l'intérieur de la B.D. en vous propulsant dans la peau des principaux personnages. Le but du ieu demeure fart simple: César vous met au défi de sortir de votre petit village (vous savez, celui qui continue à lui résister de manière insolente.), encerclé de tous côtés par de nombreux mains. L'esprit vif et l'œil moqueur, vous relevez le pari. Dès lors, vous devrez faire le

"Astérix - Le



tour de la Gaule et revenir avec un certain nombre d'objets, preuve Irréfutable de votre réussite. Le jeu se joue sur un plateau de 54 cases et l'action se déroule toujours de manière interactive. Il est possible de jouer seul ou jusqu'à 5 participants, cette dernière solution étant bien évidemment la plus attractive. Vous retrouverez dans ce programme la fabuleuse ambiance de la bande dessinée et l'humour cinglant qui vous aura tant fait rire. Ce soft qui s'adresse à toute la famille peut être considéré sur certains points comme un programme éducatif. Nous avons donc limité volontairement ce test à une demi-page. mais ne vous y trompez pas! Astérix est un excellent programme qui enchantera aussi bien les enfants que les parents. Une grande réussite.

LORD CASQUE AILÉ

EDITEUR:

GENRE:

NOTICE VF: 18 NOMBRE DE

JOUEURS : 1

GRAPHISME19

BRUITAGE19

MU5IQUE......15 ANIMÁTION.....13

ERGONOMIE 17 DURÉE DE VIE .15

ORIGINALITÉ...15

IILIPS

Un jeu drôle qui respecte bien l'esprit de la célèbre bande dessinée.

Les graphismes sont superbes. Les voix collent parfaitement aux personnages.

STOCKLES

JEUX PC

ACES OF THE PACIFIC 300 ACES OF THE FACIFIC ACES OVER EUROPE (VF) AIRBUS A 320 ALONE+JACK IN THE D. ALONE IN THE DARK 2 330 300 330 320 280 ALIEN BREED II BETRAYAL OF KRONDOR 320 BODY BLOWS CIVILIZATION COMMANCHE COMMANCHE DISK2 CYBER RACE DAY OF THE TENTACLE 330 320 DRACULA EIGHT BALLDLX+TRISTAN F1 GRAND PRIX FALCON 3 330 300 FLASHBACK FLIGHT SIMULATOR S 360 FLI. SIM. SAN FRANSISCO FLI. SIM. PARIS FLI. SIM. NEW YORK FORGOTTEN CASTLE ** 290 330 GOAL GOBLINS 3 290 320 INCA 2 INDY 4 ATLANTIS INDY CAR RACING INFERNO ** ISHAR 2 JURASSIC PARK 260 KASPAROV LANDS OF LORE MECHAWARRIOR 2 ** MICROCOSM ** 300 300 320 330 MONKEY ISLAND 2 PINBALL DREAMS PRINCE OF PERSIA 2 260 PRIVATEER
THE PATRICIAN 330 290 RETURN TO ZORK RISE OF THE ROBOTS ** 330 SEAL TEAM

SAM & MAX HIT THE ROAD SHADOW CASTER SPACE HULK STARLORD STREET FIGHTER 2 SIMON THE SORCERER SPEED RACER STRONG HOLD STIKE COMMANDER STRIKE TACT, OP. SUBWAR 20S0 SYNDICATE SYNDICATE DISK 1 TERMINATOR RAMPAGE TORNADO ULTIMA UNDERWORLD 2 V FOR VICTORY 4 X WING X WING IMP. PURSUIT X WING B WING

CD ROM

ALONE IN THE DARK DAY OF THE TENTACLE (VF) EXTASY HOT PICTURES EYE OF THE BEHOLDER 3 F1S STRIKE EAGLE 3 HELL CAB HELL CAB
INCA II
JOURNEY MAN PROJECT
JURASSIC PARK
LAWNMOWER MAN **
LEGEND OF KIRANDIA
LORDS OF THE RINGS
LOST IN TIME
MAD DOG MAC CREE
MICROCOSM **
PERBIL ASSAULT REBEL ASSAULT RETURN TO ZORK SECRET OF THE MONK.ISL. SEVENTH GUEST T F X TORNADO WOMEN OF VENUS

CD 32

ARABIAN NIGHT D GENERATION JAMES BOND II JURASSIC PARK

320

LABYRINTHE OF TIME MORPH MICROCOSM NIGEL MANSELL RYDER CUP SENSIBLE SOCCER ZOOL II

ORDINATEUR 486 DX33 VLB

. Carte mère DX 33 cache 2S6 Ko VLB

. RAM 4 Mo (ext 32 Mo) - DD 210 Mo IDE

. Ecran 14" SVGA (1024x768)

. Carte graphique 1Mo VLB - Carte contro.VLB

. Boitier mini tour - souris - clavier 102t

8490 F

486 DX33 Basic: Processeurs compatibles DX33
DD 130 Mo. 4 Mo de RAM
14" SVGA .Lect 3,5". Carte graph.
Mini tour . clavier. Souris

Sound BLASTER PROII : 850 F Sound BLASTER 16 Basic: 1290 F

CD ROM ORCHID Double vit. : 2100 F CD ROM MITSUMI Double vit.: 1890 F

Enceintes Screen Beat (ampl.): 230 F

Carte REAL MAGIC ** 3790 F **

Lecture des CD Vidéo 12 cm Livrée avec Dragon Flair

*Boitier de rangement pour 110 disq. de 3,5" à tiroir : 130 F

DISQUE DUR

250 Mo: 1790 F 340 Mo: 2390 F

Western Digital 425 Mo: 3290 F

(Prix TT

KIT OD 16 PUSSRINCE

3490 F

Rebel Assault Seventh Gues Tempra acces

Lecteur CD double vite

.Sound BLASTER 16 Basic

Bon de commande à retourner à STOCKLESS - 15 rue Gaston Dourdi 93200 Saint-Denis - Pour tous renseignements: 48 26 52 9

Désignation	Machine	Prix	TOTAL
	-		
Partici	pation aux fra	is de port	
		TOTAL	

Nom Prénom

Règlement: . Chèque bancaire . Chèque postal . Carté bleue No

Frais de port : Logiciels : 20F Electronique :50F

Date d'exp..

Adresse Code Postal Ville



EDITEUR:
TIME WARNER
INTERACTIVE
GROUP
GENRE:
AVENTURE
NOTICE VO: 10
NOMBRE DE
JOUEURS: 1
CONTROLE:
CLAVIER
SOURIS
SON:

WINDOWS GRAPHISME : SVGA

GRAPHISME 19
BRUITAGE 18
MUSIQUE 17
ANIMATION 08
MANIABILITÉ .. 11
DURÈE DE VIE . 13
ORIGINALITÉ ... 18

79%

FONCTIONNE QUE SOUS WINDOWS PC, 256 COULEURS, 3 MO DE RAM EXISTE SUR MAC Des graphismes à tomber par terre, et un scénario d'une grande originalité, desservi par une liberté de mouvement très limitée et une lenteur sans précédent.

té de lo progrommotion et lo beouté du design de certoins produits, porviennent à vous faire douter des copocité de votre PC. Pourtont, lo résolution est la même sur le popier, tout comme le nombre de couleurs (256). Et c'est Hell Cob qui nous permet de le vérifier, ovec des écrons identiques d'une mochine à l'outre, mois quels écrons! Personnellement, je serois grophiste PC, je n'oserois même pos le dire, je me ferois tout petit petit...

UN TAXI POUR L'ENFER

Mois j'en conviens, une myriode de superbes poges d'écron ne suffisent pos à foire un excellent jeu d'oventure. Justement, Hell Cob est égolement un excellent jeu d'oventure, ovec une floppée de rebondissements et une présentotion des événements oussi ortistique que surprenonte ; cor c'est lò que réside tout l'intérêt d'Hell Cob: l'effet de surprise. Vous déborquez ò l'oéroport de John Fidgerold Kennedu, en bon touriste que vous ētes, lorsqu'un "cob mon" (un chouffeur de toxi) vous saute sur le poil en vous vontont lo gronde voleur de ses services. Vous ne l'écoutez pas et préférez retirer de l'orgent liquide de lo mochine ò sous... Et puis, oprès tout, il vo bien vous le folloir, ce toxi, non ? Vous décidez finolement de suivre l'intriquont personnoge... C'est lò que ço se complique. Cet homme n'est outre que le serviteur du dioble, et il o pour mission de romener une ôme pure ò son moître, et por monque de chonce, celo tombe sur vous. Au terme de lo course, vous vous rendez compte qu'il vous monque de l'orgent et le chouffeur vous demonde de remplir un questionnoire en guise de dédommogement. Vous remplissez le popier et signez vous-même à l'emplocement réservé. Vous voilò désormais lié ou Toxi de l'enfer, comme Lourel et Hordy. En cloir, vous ne pourrez oller que lò où le toxi décidero de vous emmener, le but étont de ne jomois succomber oux tentotions du mol, ou plus précisément, de conserver du mieux que possible vos points d'ômes et vos points de vie... C'est mointenant parti de surprise en surprise, ovec des voyoges dons le temps (Jurossic, Rome ontique...), des séquences Quicktime (équivolent de Video for Windows)... Bref, vous ollez en voir de toutes les couleurs. Comme lo pluport des jeux de ce type, les déplocements s'effectuent imoge por imoge et le



Ah, enfin! Les très gronds

progrommeurs du monde

très fermé d'Apple doignent bien regorder

du côté des compo-

tibles PC. Pourquoi "les très

gronds"? Porce qu'il faut bien le

reconnoître, les mecs qui conçoi-

vent des softs Mocintosh, trovoillent

d'une monière tout à foit remor-

La troisième épreuve se déroule dans une tranchée de la première Guerre mondiale. Les affrontements au corps à corps y seront nombreux.



curseur change de forme, suivant que l'endroit où vous cliquez est valide ou non. Vous disposez également d'un inventaire, en l'occurrence un sac, contenant les objets ramassés. Le Soul o mètre, quant à lui, vous renseignera sur votre état d'âme et de santé. En déplaçant la souris vers le haut, vous verrez apparaître un menu déroulant, vous invitant à sauver ou bien à reprendre une partie en cours.

A l'instar des graphismes, les sons sont d'un réalisme saisissant, malgré une certaine lenteur de charaement

C'EST BEAU, MAIS C'EST LENT

Ce produit est en tout point identique à la version MAC, et pour cause, le soft a été développé sous un langage "Lingo", lui même inclus dans un environnement de création de présentation Multimédia: Macromind Director sous Mac. Le résultat, c'est que l'on se trouve lié tout au long du

- Des graphismes d'une beauté sans précédent. On reconnaît bien là, la touche du design propre au Macintosh.
- Le tout est enveloppé d'une ambiance d'enfer et d'un scénario délirant.
- Une grande balade interactive, où l'on est plus souvent spectateur qu'acteur... ça repose un peu!
- Une lenteur d'animation inexplicable.
- Le soft est très gourmand en ressource, et mieux vaut posséder un 486 (4 Mega mi-
- La durée de vie paraît assez courte.



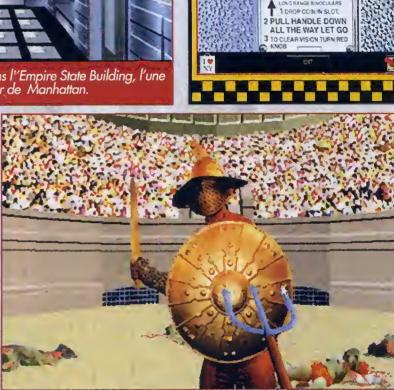


Une partie de l'action se passe dans l'Empire State Building, l'une des plus célèbres tour de Manhattan.

jeu par une foule de contraintes (impossible de faire ce que l'on veut comme dans n'importe quel jeu d'aventure), et c'est d'une lenteur à mourir. A titre d'info, j'ai testé le programme sur un 486DX2 66MHZ, avec un CD double vitesse et il faut attendre parfois plus de 10 secondes entre chaque image. Du délire! En plus, ils vendent ça une fortune, les enfoirés... 790 balles! On croit rêver... Si les utilisateurs Mac ont l'habitude de raquer de telles sommes, il faudra revoir les prix à la baisse sur PC, heir Pepe? Allez... Au revoir!

LORD CASQUE NOIR

Le saviez-vaus ? New Yark est la ville la plus peuplée des Etats-Unis avec près de 8 millions d'habitants, mais c'est aussi celle qui campte le plus de taxis : 10 taxis paur une vaiture particulière! La raisan en est paurtont fort simple : il est strictement interdit de statianner dans la ville, saus peine d'enlèvement immédiat. Le métra ressemblant plus à une paubelle qu'à autre chase, et les parkings privès restant hars de prix, les "cabs" se disputent la surface de "Big Apple" (paurquai ce nam ? Persanne ne le sait vrai-ment), en pratiquant les prix les plus bas passible. Cela ne résout en rien le prablème de trauver un taxi : larsque vaus en avez besain, ils sant taus pleins....



Un voyage chez les gladiateurs, ça vous dit? De toute façon, vous n'avez plus le choix, c'est le taxi qui vous y emmène d'office. Le programme ne permet que des actions très limitées, et l'on est plus souvent spectateur qu'acteur. Les seules phases réellement interactives sont les combats : vous pouvez bouger un tant soit peu votre épée avec l'aide de la souris.







D TESTS

VISITE DE LA MAISON DES MARTIN











On n'avait pas innové autant depuis... pfff, et encore. J'en ai rêvé, la 3DO l'a fait.





EDITEUR:

NOTICE VO: 15 NOMBRE DE

JOUEURS : 1

MACHINE: 3

Le film est de bien meilleure qualité que celui de Mad Dog. L'animation est à peine saccadé avec plus de 15 images secondes et ce, malgré l'absence de processeur MPEG

Le film se déroule dans toutes les pièces à la fois. A vous de déterminer le moment et l'endroit où vous devrez être pour entendre les changement de code

(carte Full Motion en option).

On était persuadé que la vidéo allait révolutionner le jeu, mais on ne savait pas encore comment. En bien, Night Trap nous fournit un avant-goût de la réponse, avec un concept plus qu'original et une interactivité très poussée.

UNE SALE HISTOIRE, SOMME TOUTE

Le S.C.A.T. est sur une sale affaire. Il soupçonne la présence d'envahisseurs près d'un petit lac situé à côté de la maison des Martin. Le rôle du Special Control Attack Team est pourtant simple : éliminer tous ces êtres étranges avant que la population ne s'apercoive de quoi que ce soit. Une équipe est alors détachée dans la maison des Martin, où un groupe de jeunes s'apprête à passer le week-end.

Or, les Martin viennent justement d'équiper leur demeure de tout un mécanisme de trappes destiné à capturer d'éventuels voleurs pendant leur absence. Une chance incroyable! Le Commandant Simms du S.C.A.T et ses hommes n'ont plus qu'à équiper les hult pièces principales de caméras vidéo. Votre rôle consiste à surveiller ces



huit endroits et à déclencher les différents pièges lorsque vous repérez un intrus. Seulement voilà, l'alarme des fameuses trappes ne fonctionne qu'avec un code de couleurs que n'importe qui peut changer. Il vous faudra alors écouter tout ce qui se dit dans la maison, pour intercepter les personnes projetant de modifier le code.

GRAPHISME17 GRAPHISME19 BRUITAGE19 MUSIQUE17 QUALITÉ DU FILM .18 MANIABILITÉ ..18 DURÉE DE VIE .19 ORIGINALITÉ ...20

88%

EXISTE AUSSI SUR MEGA-CD













LES 3 PREMIÈRES MINUTES 0'05" - HALL D'ENTRÉE 0'25" - SALON 0'33" - CHAMBRE 0'38" - SALLE DE BAIN 0'48" - SALLE DE BAIN 1'00" - SALON 1'22" - CUISINE 1'34" - HALL D'ENTRÉE 3'10" - PREMIER COULOIR 3'20" - CHAMBRE 3'29" - SALON 3'40" - PREMIER COULOIR 3'45" - A L'EXTÉRIEUR 4'01" - DÉMERDEZ-VOUS UN DERNIER INDICE LE PREMIER CHANGEMENT DE CODE À LIEU DANS L'ENTRÉE À 5'40" NE LE RATEZ PAS!

LE PREMIER FILM VRAIMENT INTERACTIF

Le film de Night Trap se déroule en temps réel. C'est-à-dire que lorsqu'il se passe quelque chose dans la culsine, il peut aussi s'en passer dans le salon, dehors...

Ainsi, si vous apercevez Corinne la Coquine se dirigeant de la salle de bain vers la chambre et que vous activez rapidement la caméra de cette pièce, vous y verrez Corinne en train d'y entrer. C'est génial. Le problème, c'est qu'il se passe toujours plein de trucs et que l'on ne peut pas être partout à la fois. Vous devez donc zapper le plus possible et noter, à la seconde près, les endroits où les Aliens ap-

paraissent.

Une barre verte située en bas, à droite de l'écran, vous indique le taux de réussite de la capture. Admettons qu'un Alien soit dans la cuisine et que, par le plus grand hasard, vous regardiez justement ladite cuisine. La barre deviendra rouge pendant une ou deux secondes, vous signalant

qu'il vous faut déclencher la trappe. Chaque envahisseur manqué réduit vos chances de sauver les cinq jeunes. Autant vous dire qu'il est carrément impossible d'y parvenir seul, tant les possibilités sont nombreuses. Lorsque l'on connaît la solution, le film ne dure que 25 minutes d'un bout à l'autre, mais c'est en fait plus de 2 heures de vidéo que contiennent les deux CD. Comme vous pouvez le constater, Night Trap est un produit ultra novateur, et sa durée de vie dépasse largement la moitié de l'année. il subsiste pourtant quelques petits défauts gênants : pas de sauvegarde et impossibilité totale d'écourter le générique de début ou de fin. C'est ultra agaçant!

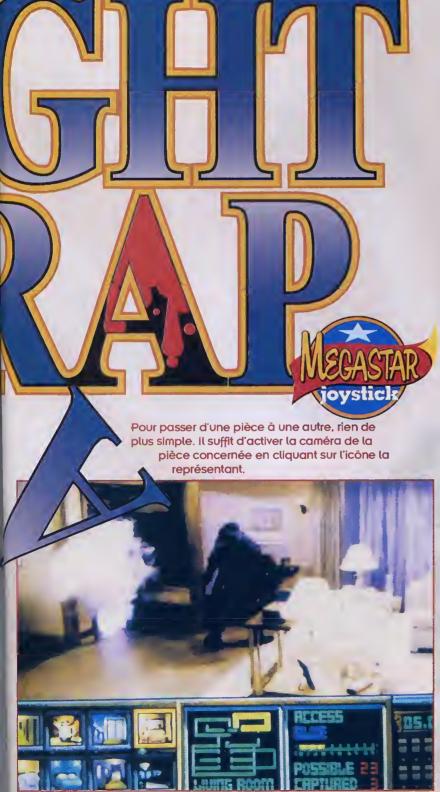
Bref, on n'aime ou on n'aime pas, mais c'est vraiment révolutionnaire.

LORD CASQUE NOIR



Et hop! un envahisseur pris au piège. Ces demiers paraissent tout droit sortie d'une série Z tan leur démarche est ridicule. En re vanche, le reste des acteurs s'en tire plutôt bien. On peut même y apercevoir la greluche de la série télévisée "Amold et Willy" Dana Plato.

- A Plus original que ça, tu meurs!
- Sans atteindre la perfection du Full Motion, la vidéo est de grande qualité.
- ▲ Le son est à pleurer de bonheur.
- Il est pratiquement impossible de finir le jeu tout seul
- ▼ Dommage que les dialogue soient en anglais (Qui sait! Lors de l'importation officie le de la 3DO, nous aurons peut-être le droit à une réédition en V. F. ?).



ule la version MPEG du l'est à même de rivaliser et la 3DO. Malheureuse-ent, les temps d'accès et la feision trop approximatides commandes le rend ouable, ou presque.

C'est beau, c'est bien fait, mais c'est toujours aussi inintéressant. Enfin, il y en a qui aiment...



On pourrait croire que la 3DO est équipée d'une carte Full Motion Video, tant la qualité du dessin animé est surprenante.

L'histoire (the story is true) de Dragon'Lair débute violemment : la merveilleuse Princesse Daphne est retenue prisonnière d'un méchant Dragon envoyé par les forces du mal. Le chevalier Dirk -en l'occurrence vous- se lance immédiatement à sa recherche en prenant soin d'emporter avec lui son épée favorite : Gwendoline. Voilà donc ce cher Dirk bien déterminé à tuer la splendide Daphne, pour vous marler avec le Dragon. Mais non, c'est le contraire bien sûr. Il faut tuer le Dragon et libérer la princesse. Ah, c'est tout de suite mieux comme ca.

UNE B.D. INTERACTIVE

Vous n'ignorez sûrement pas, depuis le temps qu'on le teste sur diverses bécanes, que Dragon's Lair n'est autre que l'adaptation d'un ieu de café utilisant la technologie du disque laser (CDV). De part le concept même du produit, l'action se résume à une combinaison de mouvements, qu'il faut déclencher à des moments très précis. Dès lors que vous réussissez votre coup, la 3DO enchaîne sur la séquence suivante (the next stage of uour mother). Si au contraire vous n'u parvenez pas, vous crevez dans d'atroces douleurs, jusqu'à l'épuisement total des vies. Le jeu (the fucking game) comporte 26 scènes différentes, d'une durée oscillant entre 5 et 30 secondes. C'est peut-être pas grand chose. mais je vous assure qu'il s'en passe, en 5 secondes. Vous aurez le temps de vous prendre des

Ne vous laissez pas surprendre par ces saletés de serpents. Dans ce tableau, vous devez sortir votre épée deux fois et vous diriger vers la gauche. Dirk montera tout seul à la corde.

- ▲ La qualité de la vidéo est relativement correcte.
- Les bruitages sont vraiment fabuleux.
- ▼ Les actions sont hyper imprécises.
- ✓ Les temps d'accès rendent le jeu pénible.



EDITEUR:
READY SOFT
GENRE:
ACTION
NOTICE VO: 17
NOMBRE DE
JOUEURS: 1
CONTROLE:
JOYPAD
GRAPHISME18

GRAPHISME ... 18
BRUITAGE 17
MUSIQUE 18
ANIMATION 18
MANIABILITÉ 5
INTERET 7
ORIGINALITÉ 5

68%





pierres sur la tronche (on your big face), de mourir étouffé ou calciné (totally burned)... Bref, de voir périr votre race comme un vieux chien du Bronx (to crever ta race like an old clebs lost in the very dangerous area).

DU POUR ET DU CONTRE

Là où les programmeurs de Ready Soft ont fait fort, c'est au niveau de la réalisation du produit. Tout d'abord, le jeu est en overscan (plein-écran), ce qui est exceptionnel compte tenu de l'absence de processeur Full Motion. Qui peut le moins peut le plus, l'animation est suffisamment

rapide pour que l'on puisse la comparer à celle de la version originelle.

Malheureusement, la partie maniabilité a complètement été ratée, à tel point qu'il est parfois impossible de refaire deux fois de suite la même action. Mais bon, passons, S'il faut refaire dix fois le truc, on le refera dix fois. Eh bien, sans moi les amis : chaque fois que l'on perd, la 3DO affiche pendant trois secondes une superbe phrase vous informant du nombre de vie qu'il vous reste. Trois secondes c'est énorme, surtout lorsque l'action qui suit ne risque de durer guère plus. Entre le temps de la phrase, les effets de fondu vidéo et le temps de char-

Les graphismes sont une grande réussite.



Dommage que vous ne puissiez entendre les bruitages... C'est tout simplement remarquable.



gement, on passe plus de temps à attendre qu'à jouer. Dragon's Lair n'est déjà pas très intéressant...

Mais que dire devant une telle beauté. Les dessins de Don Bluth sont une vraie merveille, les bruitages complètement géniaux... Quel dommage! Enfin, Dragon's Lair reste de toute façon Dragon's Lair, et seuls les fanatiques de la série pourront y trouver un véritable intérêt.

LORD CASQUE NOIR

100 CONSOLES Spécial Fêtes et JEUX VIDEOS

À GAGNER!

Joue et gagne en appelant au : 36.68.11.66

des consoles Méga CD2, Super Nintendo, Jaguar



C'est facile, appelle vite au :

36.68.10.39

Joue et gogne des consoles Amiga CD32, 3DO, Néo-Géo



Et chaque jour, gagne des **jeux vidéo** sur le **3615** 7 SUR 7

2(1

CODE BONUS : 120

D TESTS





On ne présente plus le fomeux Battle Chess. De par so conception révolutionnoire, ce soft ovoit fait l'effet d'une véritoble bombe dons le milieu informotique, il y o quelques années. Le jeu le plus sérieux du monde venoit d'être tourné en dérision. Les pièces, de forme très humoine, se déploçoient comme vous et moi et les prises s'occompognoient de furieuses botoilles truffées de gags. Les joueurs pros ne voyoient d'ailleurs pos toujours ço d'un très bon oeil, d'outant plus que "l'intelligence" de l'algorithme loissait ò désirer.

Porté tout d'obord sur ST, Amiga puis PC floppy, CD-ROM et mointenont 3DO, le jeu d'Interploy foit quelques progrès à chaque fois, mois on est encore loin de lo perfection.

EGAL A LUI-MEME...

Tout d'abord, le progromme est ossez lent. Seroit-ce dû au poids des ormures ? Toujours est-il que vous disposerez de pos mol de temps pour réfléchir. Ensuite, si les combots sont extrêmement drôles, ils n'en restent pos moins identiques d'une portie à l'autre (dons un contexte similoire). Voilò qui finit por devenir lossont et, o fortiori, beaucoup moins drôle, forcément! Enfin, les onimations ne sont pas très détoillées et les grophismes demeurent identiques à ceux du PC. Au vu de toutes les belles

choses que l'on nous promet depuis le début de lo 3DO, on ne peut que regretter l'inexploitotion des fabuleuses copocités de cette dernière. Avec une telle puissonce, je pensois que l'on olloit voir des pièces se "morpher", des rendus en 16 millions de couleurs avec des textures de lo mort..., bref, se prendre une gronde claque dons lo trogne. En lieu et ploce de tout celo, on o droit à quelques gros plons dénués d'intérêt, ils ne se sont pos trop foulés, les bougres. Celo dit, Battle Chess reste un soft

globolement positif. Les débutonts y trouveront une monière élégonte de prendre contoct avec l'un des jeux les plus intéressonts de l'histoire de l'homme, mois également l'un des plus austères. Une borre de menu libère l'occès à quelques options indispensobles (nombre de joueurs, niveou de difficulté, retour en orrière, suggestion de coups...), mais aussi ò un plateou en 2D. Quoique l'on en dise, c'est dons cette vue de haut que le soft reste le plus jouoble, ovec une visibilité porfaite et l'ospect "loufoque" en moins. Molheureusement, lo puissonce du progromme se trouve à des onnées lumière d'un soft comme ChessMaster 4000 Turbo, ce qui le rend sons grond intérêt ouprès des omoteurs chevronnés (je vous rassure, ce n'est pas moi qui le dis).

Choque partie et choque événement se voit occompognés de musiques boroques et de bruitoges très réussis. Si cette dernière vous déconcentre, vous pourrez la couper ò tout moment de lo partie. Lò encore, les programmeurs se sont contentés de reprendre les digits des versions existantes, en y incluont quelques séquences supplémentoires. M'enfin, Bottle Chess devroit molgré tout satisfaire lo plupart d'entre vous, même si, lorsqu'on se paye une console à 6 000 F, on est en droit d'en attendre dayontage...

LORD CASQUE NOIR

REMARQUES

ISTE AUSSI SUR PC_CD ROM

EDITEUR:
INTERPLAY
GENRE:
ECHEC
NOTICE VO:-NOMBRE DE
JOUEURS: 2
CONTROLE:

GRAPHISME 13
BRUITAGE 15
MUSIQUE 16
ANIMATION 10
MANIABILITÉ .. 16
INTERÊT 16
ORIGINALITÉ ... 10

77%

▲ Malgré so conception oncienne, Bottle Chess reste un jeu plaisant

▲ Les musiques et les bruitoges sont d'ossez bonne quolité.

En comporoison ovec les outres versions, il y a des zoom sur les actions.

Le niveau du soft est assez faible.

▼ Hormis les quelques "plus", le soft ne profite pas du tout de la puissance de lo mochine.



E • • UT = AR **CHAQUE SAMEDI À 18H35**



avec Billie et Christophe Nicolas

♦ L'actualité de la semaine ◆ Tous les trucs A Les nouveautés en avant-première A

■ Les tests de jeux ■

FREQUENCE RTL en FM

NORMANDIE Alençon : 105.1 Caen : 105.0 Le Havre : 104.3 Rouen : 104.5 BRETAGNE Brest: 104.3 Lorient: 104.3 Quimper: 104.3 Rennes: 104.3 Saint-Malo: 101.6 Vannes: 104.3 PAYS DE LOIRE Angers: 104.3 Cholet: 104.3 La Baule: 104.3 Le Mans: 104.3 Nantes: 104.3

Sables d'olonne : Saint-Nazaire: 104.3 Saintes: 105.9 Saumur: 104.3 AUVERGNE LIMOUSIN Blois: 103.6 Châteauroux: 104.1 Brive: 100.5 Orléans: 104.3 Clermont-Ferrand:

Tours: 104.0 POITOU CHARENTES

Niort: 106.0 Parthenay: 99.8

Poitiers: 104.3 Royan: 104.9 Aurillac: 104.5

St Amand Montrond: 104.3 104.3 Guéret: 101.5 Tours: 104.0
POITOU
CHARENTES
Angoulême: 106.2
Chatellerault: 101.3
Le Puy: 102.3
Limoges: 104.3
Montluçon: 104.1
Moulins: 103.0
Vichy: 92.9
Niort: 106.0
AQUITAINE

Arcachon: 103.1

Bayonne : 105.1 Bayonne: 105.1 Bergerac: 103.8 Biarritz: 105.1 Bordeaux: 105.1 SDax: 102.8 pau: 106.3 Orthez: 105.1 MIDI-PYRÉNÉES Albi: 101.7 Auch: 97.3 Castres: 98.8 Lourdes: 102.9 Montauban: 102.6 Rodez: 101.5 Tarbes: 102.9 Toulouse: 103.9

PARIS: 104.3

NORD-PAS-DE-PICARDIE Abbeville: 104.1 Amiens: 104.3 Arras: 106.3 Avesne/Helpe: 103.3 Beauvais: 93.0 Cambrai: 92.1 Chateau-Thierry: Compiègne: 104.5 Hirson: 98.5 Lille: 93.0 Peronne: 104.3

Roubais: 93.0 Soisson: 104.3

Nancy: 105.1 Pont à Mousson: Tourcoing: 93.0 Valenciennes: 95.5 CHAMPAGNE -ARDENNES 105.1 Strasbourg: 105.7 Toul: 105.1 BOURGOGNE Chalo sur Marne: 93.1 Charleville: 103.4 Chaumont: 101.2 Epernay: 93.4 Reims: 104.4 Besançon: 104.0 Dijon: 104.2 Saint-Dizier: 103.9 Sedan: 100.4

Le Creusot: 105.7 Nevers: 102.3 Sens: 105.7 RHONE - ALPES Troyes: 104.2 Vitry le François: 94.6 Chambery: 97.0 Grenoble: 97.4 Alsace - Lorraine Lunéville : 105.1 metz : 104.8

PROVENCE-ALPES COTE D'AZUR Aix-en-Provence: Briançon: 106.9 Cannes: 97.4 FRANCHE COMTÉ Belfort : 103,2 Embrun: 97.7 Gap: 102.7 Marseille : 101.4 Nice : 97.4 Toulon: 100.4 LANGUEDOC-

ROUSSILLON Carcassone: 102.6 Montpellier: 106.8 Lyon: 105.0 Ajaccio: 106.0 Saint-Etienne: 105.1 Bastia: 90.8

ADVANTAGE TENNIS

Fort de son expérience avec le CDi, Infogrames délaisse peu à peu les disquettes pour consacrer sa production au CD-ROM. En attendant la sortie de softs comme Liberty Race, conçu dès le départ pour le CD, le Tatou nous propose une version étendue de l'un de ses anciens hits : Advantage Tennis. Vous partez à la 100e place du classement de l'ATP avec la ferme intention de devenir le maître incontesté de la raquette (et non du raquette). La conception globale du programme reste en tout point identique à la version floppy, testée dans le numéro 22 de Joustick, cette merveille avait tout de même obtenu la

note de 92 %, euh non, 50 %, pardon! Quoique... En fait, notre ami Cyrille avait collé les deux notes au soft en expliauant que si vous aimiez les jeux d'arcade, c'était génial, mais que si au contraire vous étiez un fan de tennis, vous risquiez d'être déçu, ne serait-ce que par le manque de réalisme. En bien, le programme n'a pas évolué pour un rond et je partage entièrement l'avis précédent. Seule véritable innovation : les musiques jouées directement à partir du CD. A moins que vous ne connaissiez pas encore la version floppy, Advantage Tennis ne présente pas le moindre intérêt, et la réalisation du produit comEDITEUR: INFOGRAMES

NOTE D'ADAPTATION D5/20

mence quelque peu à dater. Espérons que les futures adaptations soient plus attractives...



NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP



EDITEUR : GREMLIN

SE CO CO

NOTE D'ADAPTATION 01/20

Eh ben voilà, c'est reparti! Tout comme Sensible Soccer, Nigel Mansell n'apporte pratiquement rien de plus que la version Amiga testée par Lord Casque Noir dans Joystick 32. Les musiques qui accompagnent l'intro et les menus sont de qualité CD. donc infiniment supérieures à leurs prédécesseurs, mais c'est tout ce que l'on constate de nouveau. Au moins, Sensible Soccer avait l'énorme avantage d'être un très bon jeu à l'origine, il en va tout autrement de celui-ci. La gestion des trajectoires est déficiente (la voiture prend presque les virages toute seule), et les graphismes sont en 32 couleurs. Seule l'animation, rapide, tire son épingle (à cheveux) du jeu. Si les éditeurs continuent dans cette voie, il y a des chances que nous voyons bientôt la CD32 disparaître prématurément, alors, réagissez, Messieurs ! Le meilleur jeu de courses de F1 sur CD32 (qui n'en compte qu'un)!

SENSIBLE SOCCER



Non, non et non! Assez de ces softs CD32 qui nous parviennent strictement identiques à leurs équivalents Amiga. C'est hélas le cas de ce Sensible Soccer, qu'on différencie à grand peine du logiciel sorti il y a un an sur les bécanes Commodore. On aurait pu au moins espérer, comme pour Zool ou Sleepwalker, une version A1200 en 256 couleurs transposée sur CD. Que nenni! Renegade a pensé que la version "classique" suffirait amplement à contenter les pigeons, pardon, les possesseurs de CD32. Comble de l'escroquerie, certaines fonctions de la version Amiga, comme le choix de la couleur de peau ou de cheveux des joueurs, ne sont même plus présents ! Et ce n'est pas la musique CD d'introduction,

qui suffira à faire remonter cet oiseau-là dans notre estime, même si elle est d'assez bonne qualité. Le meilleur jeu de foot sur CD32 (qui n'en compte qu'un)!



NOTE D'ADAPTATION 01/20

HUMANS

Si je débute mon test par un truc

du genre "l'erreur est Humans", j'en connais qui vont vouloir ma peau. En plus, il faut avouer que le jeu n'est pas dénué de rom d'intérêt, loin de là. Alors, pourquoi tant de haine? Allez savoir !... Pour être tout à fait franc, cette "compilation" de Humans 1 et 2 ne profite absolument pas des fabuleuses capacités du compact disque. C'est si vrai, que le programme, lors de l'installation, s'installe intégralement sur le disque dur. Il va donc sans dire que si vous possédez déjà la version floppu. Humans CD-ROM n'est pas fait pour vous. Si, au contraire, vous aimez le jeu (somme toute très bon) et que vous désirez l'acquérir, alors pourquoi ne pas l'acheter en CD ? Et pourquoi pas après tout, c'est plus sympa qu'une disquette, non?



EDITEUR : GAMETEK

JURASSIC PARK

forcément Jurassic Park, que ce soit pour le film

de Spielberg, pour les peluches et les gadgets qui encombrent les rayons de Prisunic, pour les bouquins et les auto-collants ou pour le jeu vidéo, bien sûr. Voilà que Jurassic Park débarque sur CD, et l'adaptation est plutôt décevante. Le jeu est toujours aussi excellent et amusant, mais ne tire pratiquement pas partie de la puissance du CD-ROM. Seule nouveauté : la présence de mu-

Vous connaissez siques CD accompagnant vos mouvements. Plutôt léger. Pas l'ombre de séquences 3D inter-

> médiaires, et le jeu est identique à la version disquette. Pire, les chargements des tableaux sont huper lents, plus lents que dans la version originale. On a l'impression que le jeu plante, tellement l'attente est longue. Même la séquence d'introduction est pourrie : extrêmement courte, mal foutue et avec très peu de couleurs.

NOTE D'ADAPTATION D3/20





EDITEUR : NOVALOGIC NOTE D'ADAPTATION 04/20

Ah tiens! les "simulateurs de sous-marins" sont à la mode, en ce moment... Après Subwar 2050, voilà que débarque Wolfpack et en CD en plus. Les vieux de la

vieille se souviendront des inoubliables combats qu'ils ont effectués avec la version floppy de ce soft (sortie en 1990!). Voici donc l'occasion unique de goûter à l'angoisse des mers. On ne s'étonnera donc pas de savoir que Wolfpack est resté un hit depuis sa sortie. L'introduction est tout simple-

ment époustouflante en 3D "rendered" (Moulinex et Lord Casque Noir qui auraient tant aimé

concourir à imagina se sont sentis petits, si petits...) et le reste est de bonne facture. Cool, non?



HALE'S VIIYAGE





Voilà un soft qui vient combler un vide de la ludothèque de la CD32 : les jeux de stratégie. En effet, à part Diggers, la auasi-totalité des softs parus se concentrent sur l'action, encore et toujours. Whale's Voyage, lui, est un jeu hybride, empruntant à la fois à Elite, Megatraveller et Eue of the Beholder. Il s'agit donc à la fois d'un jeu de rôles -car vous devez créer vos personnages, puis les envoyer à l'université afin qu'ils évoluent avant de les rassembler en une équipe soudée-, mais également d'une simulation de commerce intergalactique. Acheter pour revendre ailleurs, au meilleur prix, afin de pouvoir améliorer votre vaisseau, sera votre principale tâche au départ. Mais attention, ce n'est pas tout, votre petit groupe peut également se téléporter directement à la surface des planètes et sillonner

celles-ci en 3D, style Dungeon Master. Aventure, JDR, commerce, il y a à boire et à manger dans ce soft, qui semble receler une richesse et une profondeur insoupçonnées, de prime abord. Certes, les graphismes auraient pu être de meilleure qualité, mais manifestement l'essentiel n'est pas là: Un CD qui mérite sa place dans votre ludothèque.

NOTE D'ADAPTATION 01/20

Vous qui bavez devant le Comanche de vos copains, arrêtez tout. Voici le pack qui fera de vous un être heureux. Jugez plutot : ce pack vous de ron propose le Comanche original, mais également les missions de deux data-disks sortis depuis et, en cadeau bonus, 10 missions supplémentaires complètement inédites. Ce ne sont pas moins de 12 paysages différents que vous pourrez admirer: des canyons aux plaines, en passant par les lacs et les montagnes enneigées. Et grace au patch du second datadisk (testé dans ce numéro). vous bénéficierez des améliorations techniques, certes pas spectaculaires, mais notables... Ben ouais, vous pourrez les faire baver à votre tour maintenant.



NOTE D'ADAPTATION 04/20

TABLEAU COMPARATIF

		_				>					t				1"											1			_									_		_			_				_						
PRÉVU SUR					ST, FALCON		DC.	,		AMICA	AMIGA							•					PC CD.POM	TO COLUMN					•	PC DISQUETTE						,							,			PC CD-ROM	,	ج •	,		,	2	
NOTE	78%	DATA 90%	43%	17%	83%	00 % 00 %	200	200	75%	200	806	82%	%08 08		73%	%06	80%	%89	78%	68%	80%		%U0	75.00	010	δ. Σ. Σ.	%06	75%	85%	85%	82%	85%	93%	%88	%68	%08	78%	91%		%08	20%	88%	%68	85%		95%	%09	95%	%06	81%	80%	85%	
	386 SX 25 CD SIMPLE VITESSE	486 SX 25			386 SX 16	186 DY 33	400 PA 33			2047422	380UA33	486 DX 33 CD SIMPLE MIESSE	386 SX 25 CD SIMPLE VIESSE		3865X25, 4MO		386 DX 33	486 DX 33	486 DX9 VLV	486 DX 33			484 DY 33	400 V		The state of the s	386 DX 33 CD SIMPLE VITESSE	486 DX2 66	386 DX 33 CD DOUBLE VITESSE	386 DX 33	386 DX 33	486 DX 33	386 DX 40	486 DX 33 CD SIMPLE VITESSE		386 DX 33	486 DX 33	386 DX 33		486 DX 33&CD DOUBLE VITESSE						386	,	,		386 DX 33		ļ	MINI 386 SX 33 SIMPLE VITESSE
CONFIGURATION	386 SX 16 CD SIMPLE VITESSE	386 DX 33			286	304 DV 33	200 VA 22			, 473,00	3865X10	486 SX 25 CD SIMPLE VIIESSE	386 SX 25 CD SIMPLE VITESSE		386SX16, 2MO		386 SX 25	386 DX 33	486 DX 33	386 DX 95	27 1/2 000		304 CV 14	200 20 10			386 SX 16 CD SIMPLE VITESSE	386 DX 33 CD	386 SX 25 CD SIMPLE VITESSE	386 SX 25	386 SX 25	386 DX 33	386 SX 25	386 DX 33 CD SIMPLE VITESSE		386 SX 16	386 DX33	386 SX 25		386 SX 25 CD SIMPLE VITESSE				386 DX 33		986	,			386 SX 16			MINI 386 SX 16 SIMPLE VITESSE
S.B = SOUNDBLASTER	ADLIB-S.B	ADLIB-S.B			ADLIB-S.8-S.B PRO	, PIIO C B	AULIO-3.D				ADLIB-5.8	ADLIB-S.B-ROLAND MT32	ADLIB-S.B	ADLI8-5.B-5.B	PRO-ROLAND MT32		ADLIB, S.B	ADLI8-5.B	ADI 18-5 B	ADI IB-S 8	0:00	MidDag Clairt Cas 63 alles	ADLIB, S.S, PKO AUDIO SPECIKUM,	GEINERAL MIDI, MI 32			ADLIB-S.B	GERE PAR WINDOWS	S.B	S.B, PRO AUDIO, ADLIB	ADLI8, S.B, ROLAND MT 32	ADLIB S.B	ADLIB-S.8	ADLI8-5.8		ADLIB, S.8, ROLAND MT 32	ADLIB, S.B	S.B	ADLIB, S.8, ROLAND MT 32,	GENERAL MIDI				ADI IB. S.B.GENERAL MIDI	ADLIB-S.B-S.B PRO.	S.8 16-BOI AND MT39				ADLIB. S.B. SOUND SOURCE			ADLIB, S.B
VIDÉO		VGA			VGA	, V.C.V.	¥2.				SVGA	T		\GA	Ī		VGA	Т	SVGA	CVG A			V5/	Ī			VGA	SVGA	VGA	VGA	VGA	SVGA	VGA	VGA	,	VGA	VGA	VGA	VGA					VGA	VGA					VGA			VGA
CONTROLE	SOURIS-CLAVIER-JOY	SOURIS-CLAVIER	JOYSTICK	JOYPAD	SOURIS-CLAVIER	JOYSTICK-CLAVIER	JOYSTICK-CLAVIEK	JOSSIICA	CCAVIER	JOYSIICA COLLEGE COLLEGE	SOURIS-CLAVIER	SOURIS-CLAVIER-JOYSTICK	SOURIS	SOURIS-CLAVIER	-	SOURIS-CLAVIER	SOURIS-CLAVIER	JOYSTICK-CLAVIER	IOVSTICK-SOURIS-CLAVIER	10VSTICK-SOURIS-CLAVIED	SOLUPIS CLAVIED	SOURIS-CLARIEN	SOURIS		JOYSTICK	SOURIS	SOURIS	SOURIS	CLAVIER-SOURIS-JOYSTICK	JOYSTICK-SOURIS	SOURIS	SOURIS-CLAVIER	CLAVIER-JOYSTICK	JOYSTICK-CLAVIER	JOYSTICK-CLAVIER	SOURIS	SOURIS-CLAVIER	CLAVIER-JOYSTICK	SOURIS-CLAVIER		IOYPAD	IOYSTICK	IOVPAD	IOYSTICK-SOURIS-CLAVIER	SOLIRIS		IOYPAD	SOLIRIS	OVPAD	SOURIS	IOVPAD	JOYSTICK	CLAVIER-SOURIS-JOYSTICK
EXTENSION	640 KO	1 Mo	512 KO		640 KO	OW C	040 KO	OW -	071071	O N Z I C	640 KO	4 MO	1 MO	2 MO		512 Ko	1 Mo	640 KO	A MO	OM P	02.4	Ow I	4 MC		1 MO	1 MO	640 KO	3 MO		1 MO	2 MO	4 MO	640 KO	640 KO	2 MO	2 MO	640KO	,	2 MO			1 MO	2	. OW 7	9 MO conspillé			1 MO conspillé		OW 6		1MO	2 MO
NEW CONTRACTOR	9	5		6	m ·			N C	м ,		4	9	_	2		2		_			u	2	Ξ		_	9	-	6	2	6		10		100	4	2	-	. 4	90) 1	13	4	5	}	_		13	RFTA	3				-
SOCIETY OF THE PROPERTY OF THE		3 MO			4,6 MO						0W 8	8 MO		12 MO			3 MO		O AAO	2 440	2		1/ MO		ı				4 MO	18 MO	4 MO		1,5 MO			10 MO		31 MO						OW 06	2					10 MO			2 MO
NUBRE DE	6	_	-	64		N 0	7 7		_ ;	40	~	ω 04	-	-		_	-	-	- 0	7	7				64	-	-	-	-	_	-	_	_	-	-	_	6		-		-	. 0	1 ←			-	44	0	4 -	- 4-	-	- 01	
NOTICE	I	VO 14	VF 13	0	VF : 16	VF 09	512	BEIA	Vr 10	2 1	BETA	VO 14		VO 13		VF 15	VO 13	VF 13	70.10	70.75	2 1	C 1.	VO 15			VF 16	VF 16	V.O. 10	VF 16	VF 14	VF 14	VO 14	\ \F	VF 00	VF16	VO 13	VF 14	VF 15	VO 15	2	VF14	VF 16	VO - 17	VO 15	VF 15	2	VF 13	RFTA	VF 15	VO 14	VF13	VF 12	VO 13
GENRE		,	REFLEXION/ACTION VI				١	CMES			w.		TURE	ROLE		SIMULATION/STRATEGIE VI	_	RMFS		TIV IVOIT			AVENTURES				REFLEXION	AVENTURE	ACTION/ROLE V	FILM INTERACTIF V	REFLEXION		WES/ARCADE					FI FXION	Т		F1	MARAT		u			FOOTRALI		DAAFC		POIF		NO
STANDARD	PC CDROM	Ī	ST/STE	300	2	AMIGA	٠	AMIGA	AMIGA	2	2	PC CDROM	PC CDROM	2		ST	٦	2	2 2	2 2	7	AMIGA	8		ST	AMIGA	PC CDROM	PC CDROM	2	PC CDROM	2	PC CDROM	2	PC CDROM	A1200/4000	2	PC/AM		PC CDROW		CD39	AMIGA	3000	2	۵ ر	,	CD39	AMIGA	CD30	200	CD30	AMIGA	PC CDROM
HOM	ADVANTAGE TENNIS	AMERICAN REVOLTE	ASIEKIX BART VS THF WORLD	BATTLE CHESS	BLACK SECT	8LUES BROS. JUKE BOX	BLUES BROS. JUKE BOX	BUBBA 'N' SIIX	CAMPAIGN 2	CANIONA SIRIKER 2	CIVILIZATION WINDOWS	COMANCHE	CONSPIRACY	DUNGEON HACK		ELITE 2	EVEN MORE INCREDIBLE	EIRE AND ICE	CHOLT CIM NEW YORK	FLIGHT SIM NEW JORN	FLIGHT SIM TOOLN!	FURY OF THE FURKIES	GABRIEL KNIGHT		GOAL!	GO8LINS 3	GOBLINS 3	HELL CA8	HIRED GUNS	INCAII	INCREDIBLE TOONS	RON HELIX	JIM POWER	JURASSIC PARK	JURASSIC PARK AGA	LEISURE SUIT LARRY 6	I FAMINGS CHRISTMAS	ITH DIVI	MAN FNOUGH		MANSFIL CHAMPIONSHIP	MODIAL KOMBAT	MIGHT TPAP	OI IEST FOR GLORY 3	SAM & MAX HIT THE ROAD		SENSIBI F SOCCER	THE SETTLERS	TPOLIS	INNATURAL SFIECTION	WHAI ES VOVAGE	WIZ & LIZ	WOLFPACK

Notation des tests : 90%-Exceptionnel • 80%-Trés bien • 70%-Bien • 60%-Pas mal • 50%-Moyen • 40%-Bof • 30%-Mauvais • Moins de 20%-Totalement nul.

PETITES ANNONCES 103 Boulevard Mac Donald **75019 PARIS**

Département 13 Achète la bible de l'Amiga + le livre de la musique + le livre du l'ecteur de disquette + le livre l'assembleur, sur Amiga Edition Micro application tel au 90 91 30 48.

Département 39 Achète jeux sur A1200 seulement Contacter david au 84 85 43 20.

Département 51 Acète Amiga 1200 unité entrale, bon état, prix 1700 Frs à débattre. Contacter Maxime au 26 57 94 29 tous les jours de la semaine sauf week-end de 18 à 19 h

Département 62 Achète lecteur exteme pour A500 max 350 Frs et herche contacts su A500/1200 sérieux et rapide pour échange de news. Contacter arnauc Ledoux au 72 24 87 63.

Département 69 Achète news sur Amiga 1200/500 à bas prix. Faire offre à Madras Laurent 166 Avenue St Exupéry 69500 Bron.

Département 78 Achète sur A1200, vends aussi magazines et A500 + jeux à bas prix. Contacter Pascal au 30 57 38 24.

Département 6 Vends ou échange jeux sur A1200/500 possède news. Contacter Julien sur Nice au 31 89 77 15.

Département 17 Cher contacts sur A500/1200/CD32, jeux ou dessins pro département 17 souhaiter) bientôt, tel au 46 49 43 60 Charente-Mantime demander Laurent.

Département 25 A1200 se sent seul Help Help Help Denian chez Mr Schom 31 A Observatoire Appt 9 2500 Besancon.

Département 33 A500/1200 échange dp. jeux, d'émos et utils. Possède news, débutants accéptés. Mounissens 319 Ch de Pavin 33140 Cadaujac.

Département 34 Cherche contacts sur Amiga 1200/500 sérieux. Contactez Ruault Didier 43 Bis rue Gal de Gaulle 34560 Villeveyrac.

Département 34 cherche contacts sur A500/600/1200 pour échanges de logiciels. Cotacter vincent 67 53 73 83.

Département 44 Cherche contacts sur A500 pour vente ou écange de news dans la régior nantaise : contactez Vincent Legeleux 1 Bis Rue Alfred de Musset 44700 Orvaul (liste).

Département 45 Cherche contacts sur Amiga pour échange news et oldies (A500 et A1200). contactez Julien Cabuzel 51 faubourg St Jean 45000 Orleans.

Département 54 Cherche contacts serieux et durable sur sur Amiga 500. contacter Villette Cedric 2 Allée du Berry 54420 Saullxures les Nancy ou 83 29 08 25.

Département 57 Cherche contacts cool sur A500/1200, contacter Marc Vappiani 25 Boucle du Breuil Elange 57100 Thionville.

Département 57 Recerche contacts sur A500. Ecrire à Nathalie Schaeffer 8 rue des Oeillets 57500 St Avold.

Département 57 Cherche contacts sur Amiga, possède nbx nouveautès, contacter Schmid-Pascal au 87 04 89 11 ou au 45 avenus Lorraine 57800 Merlehach.

Département 59 Cherche contacts sérieux pour Amiga 500 et 1200. Envoyer liste réponse assurée. Olivier Phillippe 31 Rue Maurice Ravel 59250 Halluin.

Département 69 Cherche contacts sympa sur Amiga, pas de vente ou achat, échange sculement. Envoyez liste à Mle Lydie Lagrange 3 rue A. Ferraud 69220 Belleville.

Département 70 Vds logiciels Dp Pc/Amiga à très l' prix, cherche contacts Pc pour écar et vente logiciels originaux.liste si demande avec un timbre à Mazan JC Rue de Gerlingen 70000 Vesoul.

Département 75 Echange, vends news t oldies sur A500/1200 à bs prix : Contacter Le Coent Eric 7 Rue de la Mare 75020 Paris.

Cherche contacts sur Amiga 500/1200 tous achats ou échanges. Contacter Bidault Laurent 48 rue de la Glacière 75018 pagi-

Echange ou vends news et oldies sur A500/A1200 à bas prix Contacter Stéphane Legueret 23 bis Rue du Télégraphe 75020 Paris.

Département //
Cherche contacts rapide et sérieux sur Amiga 500/1200 tel 64 67 08 60 Sabarot Christian 5 Résidence Chataigniers 77270 Villeparisis

Département 77 Cherche contactsx sympas sur A500 écange ou vends jeux, possède nobreuses news, contacter Miguel au 64 41 84 33.

Département 77 Contacts A500/1200 région parisienne de préférence débutant bienvenue le soir et le week-end de 18 à 20 h demander Guy au 64 04 13 03 échange et vends Joystick.

Recherche contacts sur Amiga 1200 et vend Home Music Kit jamais servi + racker + sons : 300 Frs David Caumartin2 rue du Leu 80132 Buigny Caumantin2 rue du Le l'Abbé tel 22 28 05 15.

Département 88 Cherche contacts sur A1200/500 tout départements env. liste réponse asurées, cool sypa pour échange Weer Jean-Pol 70 rue du Goulot 88800 Hareville tel au 29 08 29 00

Département 91 Vous avez de jolis dessins pour DPain ou des modules de zique à échanger Tel au 60 15 08 45 et demande: Frédéric!

Département 13 Vends jeux sur sur Amiga à bas prix. contactez Broucke Jimmy 5 Avenue J. Moulin 13580 La Fare Les Oliviers.

Département 13 vends Amiga 600 + disque dur (20 Mo) + écran 10484 > 2 joysticks + lecteur exteme + 200 disks de jeux, le tout en the pour 5500 Frs. Contacter Olivier au 90 59 80 33.

Département 13 Vds A500 1Mo + lecteur ext + joys + souris + boite de rangement + nbx jeux + magazines : 2500 Frs, contacter Stéphane au 91 26 00 14.

Département 17 Vends A500 + ext 512 K + soris + tapis, le tout en parfait état pour la somme dérisoire de 1000 frs, vends cartouche Amiga action replay III : 300 Frs.

Département 22 vds A500 + ext + nbrx news : 1500 F Avec moniteur : 2300 F. Cherche A1200 à moins de 2000 F Tel au 96 42 33 65 (après 19 h).

Vends jeux pour Amiga 1200 news et oldies, contactez Bellay Bruno au 43 88 05 27. Vends également disquettes 3 1/2 DD à petit prix.

Département 25 Vends Amiga 500 + tapis + souris + manuels + juex (MiG 29 M) + commutateur pour jeux Amiga 500 (2 ans) : 2500 Frs + Tele : 4000 Frs. Teleponez au 81 34 44 71 a^rès 18 h 30 (DASLE) Cyrille Humblot.

Département 25 Vnds un lot de disquettes 3,5 " pou Amiga : prix à débattre. Contacter Boinot Alexandre La Planée 25160 Malbuísson tel au 81 80 91 97

Département 26 Vends supers hots news à prix déments, contacter Monier Olivier, le Pré des Gérins 26120 Malissard svp envoyer timbres pour listes.

Département 29 Vends Dune 2 sur Amiga 150 Frs of échange. Tel au 98 64 90 45.

Département 30 A2000 + moniteur 1084S + 2ème leceur + ext 2Mo à 8 Mo + nbx jux . Tel au 66 39 29 47 contacter Alain de 14 à 21 h.

Département 31 Vends Amiga 500 + ext + nbx jeux or échange contre STE 1 Mega mini su Toulouse et environs, demande Frédéric au 61 44 I1 07 à patir de 18 h.

Département 33 Vends jeux, utils sur Amiga et Atari contactez Dan au 56 74 74 12.

Département 34 Vends Amiga 500 + moniteur 10838 + joys + ext 512 Ko + 40 jeux : 3000 frs. contactez Vincent au (16) 67 95 04 64

Département 37 Vends A600 neuf garantie 1 an + joy + nbx jeux + boite de rangement 100 disks : 1700 frs contacter Brice au (16) 47 45 30 59.

Département 37 Vends A600 bon état (1 an) + jeux (Lmmings 2, Street Fighter 2, Ishar 2, Superfrog...) + souris + joystick 1400 FrsTéléphonez au 61 49 66 08 à partir de 18 h et le week-end à Toulouse.

Département 38 Vds A500 + souris + revues micro + jeux (Body Blows, Ishar II, Leander, Epic...) : 2000 F. Contacter Stéphane le week-end au 74 90 24 85.

Vends jeux originaux Amiga à bas prix Contacter Philippe au (16) 77 79 14 43.

Vends A500 1 Mo + joy + souris + jeux (SF2, P. Fantasies, Flashback...) 1500 Frs. Contacter Julien au 71 50 06 97 après 19 h.

Département 44 Vds jeux à bas prix sur Amiga contacte sebastien Simon 13 boulevard Gustavo Roch 44200 Narites. Département 49 Vds A1200 10/93 + moniteur 1085S + jeux 3000 Fis.Vds synthé Yamaha Pss51 07/93 équipé midi pour ordinateur val. 300, Frs vendu 2000 Frs tél au 41 77 48 05.

Département 50 Vends A600 + jeux + joys : 1300 Frs et échange jeux, démos sur Amiga. Possède nbx jeux (news et oldies), contacter Marc au (16) 33 42 20 18.

Département 51 Vends news et oldies sur Amiga (500/500+/600/1200) échange possible. contactez Patrick au 26 02 10 52.

Département 51 Vends A600 2 Mo avec horloge int., DD int. 80; Mo; jeux (Dune 2, Syndicate, Flashback, Sensible Soccer, Elite 2...), souris et manette, manuel : le tout en bon état 2500 Frs. Tel au 26 57 54 50.

Département 51 vends Amiga 500 (1Mo) de ramm switcher de rom + nbx jeux (Sensib Soccer...) + 2 joysticks : 2500 Frs débattre, carte son SoundMaster + 25 frs tel au 26 82 33 54 après 18 h 30.

Vends jeux pour amiga 1200, liste sur demande à Hardy Etienne 18 rue des 3 frères Lièvre 54136 Bouxières aux

Département 51 Vends jeux Amiga (Indy 4, Kyrandia, Epic) à bas prix. Contacter Taubert vincent 2 Rue du Pont 51530 Oiry ou tel 26 57 61 10.

Département 59 Vends jeux Amiga 600/1200. Contactez Frèdéric au 20 56 91 03 entre 18 et 20 h.

Département 59 Vends originaux A500, jeux utils à bas prix. Tel à Martial au 27 74 00 37 de 19 à 20 h.

Département 59 Vends jeux sur A1200/A500 à bas prix Christian Fournier 28D 17 Rue E. Dol 59260 Hellemmes Lille tel 20 33 45 60. Dole

Département 59 Vds Amiga 600 + ext 2Mo + nbrx jeux originaux (Flashback, Chasos Engine, etc): 1500 F. Joindre Ludovic au 28 64 27 91

Département 59 Vds originaux jx : Project-X, NO2 prize... et uils : DPAINT4, 3D KIT... de 100 à 300 F. Martial au 27 74 00 37 de 19 à 21 Frs.

Département 60 Vends Amiga 1200 + écran + nbx jeux origianux + 2 manettes + boite de rangement : 2500 Frs, demander Frédéric au 44 90 10 08.

Département 62 Vends A500 2 Mo + accessoires 1600 Frs DD 52 Mo pour 1300 Frs. Tel au 21 44 15 23 Lievin.

vends jeux originaux neufs sur A500/600/1200 : Robocop 3, Epic, Street Fighter 2, Arme Fatale, Battle Isle, Adi Cm1 : 85 Frs Pièce. Contacter Albert Bolzon au 21 04 53 82.

Département 63 Vends Amiga 1200 + 10858 + joys + souris + garantie 6 ois + jeux (Dune 2, Ishar 2, Syndieate ...) tel au 73 23 31 36.

Departement 65 Vends A500 complet + moniteur couleur 10845 + ext 512 Ko horloge + joys + nbx jeux + divers : 3000 Frs. Contacter Sebastien 62 93 68 00.

Département 67 Vends A1200 + manette + nhx jeux : 2100 Frs vente dans département 67. Contacter rapidement serge au 88 44 21 17 après 20 H.

Département 68 vends Amiga 500 + 1 an, 1 Mon péritel, docs, nbx logiciels, jeux, 2 joys, 2 souris, tapis, boite de rangements, prix : 2000 Frs tel :iu 89 37 22 79.

Département 69 vnds nbx jeux sur Amiga, Body Blows : 180 Frs, Syndicate : 180 Frs, Robocod : 140 Frs, Street Fighter 2 : 130 Frs, plus autres jeux. contactez denis au 78 94 03 32ou au 9 Rue Barrème 69006 Lyon.

Département 69 Vends A1200 + moniteur couleur + grantie + souris + Workbench 3.0, neu : cédé 2700 Frs Tel 78 49 33 81 après 17 h, contacter David.

Département 69 Vends A500, 1Mo + 2 joys + jx (120 disks) + origianux + mags + souris + boite de rangements, prix : 2600 Frs, contacter Jean-François au 78 57 21 28.

Département 75 Vends A500 I Mo, 20 jeux, 2 joys, souris, imprimante EPSON: 1500 Frs. contactez Alex au 40 20 05 49.

Département 75 Vends A1200 Garantic, Alien Breed Beast 3, Indy 4, Superfrog, Flashhack Multimedia Maker, 1 joy : 2000 Frs contacter Mathieu au 42 53 99 21.

Département 75 Vends A500 complet + ext 512 Ko + manette + 100 disks : utils, jeux logiciels, news d'un an, très bon état 1900 Frs tel40 35 11 24 Michael.

Département 76 Vends Scala MM V2.11 Fr 3000 Fr + vidéo director FR 1100 Fr au 35 69 68 66 demander Patrick.

Département 77 Vends a500 1Mo + lecteur ext + moniteur couleur + souris + nbx jeux : 2700 Frs tel au 60 07 11 68.

Département 78 vends A500 + joys + adaotateur 4 JS + souris + nbx jeux (90) SF2 + Flashback + D. Strike... : 2500 Frs à débattre tel au 30 93 71 26 Jezequel Erwan 12 rue Berthe Morisot Gargenville.

Despartement 78
Vends originaux AG, Civilization: 150 frs,
Dune: 100 frs, Sim City, Battle Isle, Black
Cryp, Myth etc... Contactez Laurent au 39 50
96 64, recherche cable modem + midi +
cable.

Département 78 Vends A500 + ext + moniteur couleur 1884 + I manette bon état nbx jeux (Dune 2...) : 2000 Frs. Contacter Benjamin Aubry au 34 51 89 22 le soir.

Pends A500 1 Mo + lecteur externe PC880B + souris + joys , prix : 1500 Frs. Contacter Sébastien Mouren au 94 59 00 96 le soir après 18 h ou le week-end.

Département 83 Vends A500 + 2ème lecteur + suris + joystick + moniteur 1084S + 150 jeux dont news et anciens hits. Cadeau : + 100 revues (Til, Joystick, Gen 4 etc...) Laurent Bonnet au 94 41 10 07

Département 91 Vends A600 + xt + joys + souris + nbx jeux (Street Fighter 2, Flashback, Syndicate...): 1500 Fts Tel 64 48 22 15 Nicolas le soir 91380 Chilly Mazarin 2 Rue Molière.

Département 91 Vends , échange, achète jeux , utils, démo à bas prix, vds A1200 neuf + nbx jeux + joys, prix : 2200 Fr Mr Ferreira Pierre 2 cité Pasteur 91220 Bretgny sur Orge tel : 69 88 04 74.

Département 91 Vends Amiga 500 1Mo n moniteur , jeux 4 boites de rangements, lecteur externe, manettes : 2500 Frs contacter Franck au

Département 92 A500 plus + Rom 1,3 + lecteur ext + DSS + joys + jeux : 2000 Frs. cntactez Stephane au 42 42 30 70.

Département 92 Vends Amiga 500 + 1 Mo + joystick + des tas de disks ! (utilitaires, jeux démos) prix 1500 Fts + televiseur prix 1000 Fts Les deux : 2500 Fts (à nègocier) tel ; 46 66 75 06.

Département 93 Vends jeux récents à très bas prix. Weistuch Alexandre 9 Avenue gambetta 93170 bagnolet tel au 48 97 17 60.

Département 93 Vends A500 + ext 512 Ko + 50 disks + souris + manuels tbe : 1300Frs Feuillet Laurent tel au 43 08 92 46 3 Allée des Boutons d'or Neuilly Plaisance.

Departement 93 vends A2000 + 2ème lecteur externe + 150 disks + souns + joystick : 2600 Frs, moniteur 10845 : 1400 F ou le tout : 3600 Frs. Contacter Franck après 19 h ou répondeur tel au 49 36 09 73.

Département 93 Vends Amiga 500 + ext. 512 Ko + moniteur couleur + souris + joys + jeux ; 2600 frs. Contacter Samy au 43 85 22 19.

Département 94 Vends nbx jeux originaux pour A500/1200 tel au 46 58 81 67.

Département 94 A500 VI 3 + lectuer ext + ext 512 Ko + jeux + souris + 2 manettes + range disks, prix : 1300 frs A500 sous garantie) Rosa Stephane 12 rue Daniele Casanova 94120 Fontenay.

Département 94 Vends Amiga 2000 B+ souris : 2000 Frs + 20 jeux originaux : 1500 Frs. Contacter Daniel au (1) 46 86 04 15.

Département 94 Vds A500, 2 joys (2 megas), souris, tapis, nbx revues, nbx jeux : 1300 Frs, contacter Jérémy au 48 76 71 41 entre 18et 21 h 30 ou ècrire au 2 rue Paul Langevin 94120 Fons. B.

Département 95 vends A500 + ext 512 Ko + manette + tapis de souris + nbx jeux + boite de rangements : 2000 frs. contactez cyrille au 39 60 11 56.

Département 95 vends A500 + dirve + 2 joys + souris + jeux : 2000 Frs. Contactez Guy le soir vers 19 h au 34 42 02 63.

Département 95 vends Amiga 600 TBE + écran + 30 jeux + joystick + souris : 1900 Frs tel au 93 64 58 58.

Département 95 vends Syndicate (vf): 200 frs, Wild Streets: 100 Frs ou échange 2 contre Civilization, Vends vieux Tilt, Joystick et Gen 4 15 Frs pièce + FDPort, demander Eric au 34 43 57 87.

Département 95 Vends jeux originaux amiga : Wing Commander, GP, Elvira II, Lemmings, Magic Pockets, Gods, le tout 500 Frs, séparement 100 frs tel au 39 59 40 85 après 18 h 30.

Département 51 Echange, vends, achète jeux, utils sur Atari ST. ContactezEric Konstanty 4 2 rue d'Haussignemont 51340 Blesme Tel au 26 73 78 12.

Département 10 Vends jeux originaux pour Atari à bas prix. Contacter Mr Chauvelot Olivier 32 chemin Croisè 10100 Romilly sur Seine

Département 26 vends 520 STF + joys + nhx jeux + Freeboot + tapis et souris : 1500 Frs. Contactez Fabien au (16) 75 84 58 49.

Département 31 Vends origianux, compil LC Waikiki + Ishar II : 315 fis le lot boite et notice demander J-B au (16) 61 74 22 21 le week-end de 10 à 17 h uniquement.

Département 42 Vends Another World, Trivial Pursuit, captain Blood à bas prix, ensemble ou non, contacter Guillaume au 77 37 14

Département 57 Vends 1040 STF + Drive ext + Freeboo + rallonge, joys, souris neuve, jeux ei utils, news, le tout : 1000 Frs Contacter Joël Janus au 82 82 70 52.

Département 59 Vds 15 originaux pour St (Bat JI, Epic etc..) 100 frs chaque. Contacter Pascal Bouillis 35 Rue A. Leleux 59800 LILLE.

Département 69 Vends clavier STE 1 Mo, nbx jeux souris, tbe, prix: 1500 Frs à débattre Contacter Mr His Marc 49 Avenue Loui Blanc 69006 Lyon tel 78 24 99 55.69

Département 73 Vends 520STE + 1 Mo + 40 jeux dont Goblins 2, Hook, terminator 2... + joysticks : 1500 frs matériel en très bon èta. Contacter David au 79 33 62 54.

Département 75 Veds Atari 520 STE the + souris + joys jeux + utils + revues + livres : 1000 F tel 42 80 24 90.

Basic Stos Assembleur... Jeux origiant Vroom (les 3) Epic Powermonger... debattre au 40 45 52 22.

Département 75 1040 STE + moniteur couleur SC1435 souris + nbx jeux + joys + lecteur ext 720 B + utilitaires + imprimante LX800 gratuit 1 T09 complet (mon. couleur clavier + joys etc) : 5000 frs tel Emmanuel au 43 54 83 22.

Département 95 vends leceur 3,5 DD ext + blits Turbo + Barettes ext 512 Ko "Simmis" po STE en détail. Contacter François au 82 03 76. RP si possible.

Département 95 520 STE + ext IMo + 1 joy + souñs joy volant + écran Atañ + plus de 3 jeux + livres avec soluces, valeur : 40 Frs tel 39 87 27 10 Longuet Pascal.

Département 76 Achète moniteur couleur à partir de 5 Frs tel au 35 73 85 00.

Recherche contacts serieux po-échanges jeux, tuils, etc sur Ma contactez F. bisotey 29 Bis Rue de Charmilles 95150 Taverny.

Département 76 vends disquettes vierges 3,5 DD à printèressants au 35 69 50 66.

Département 89 Vds pour 3DO jeu stellar 7 : 300 F tel a 86 51 19 12 après 19 h.

Département 92 – Vends lot de disks DD marque et démarque remplie de soft Atari et Amiga prix intéressant. cherche aus moniteur mono Atari style SM124 tel Sebastien au 47 29 08 42 le soir.

Département 13 Achète jeux Pc à has prix, recherch jeux d'aventure en vf. Damoiselet Eri 43 TSE ND Bon Secours 1301 Marseille.

Département 69 Achète, vends, échange programme CDRom sur la règion Lyonnaiss contacer Franck au 78 45 07 22 Franc Verdier 79 Chemin des Broussatière 69126 Brindas.

Département 73 Achète mini : 486/33, 4 Mon 120 M DD + SVGA couleur et si possible : lecteurs, joys, jeux. Domhre Julien 5 Avenue du champ de Mars 7320 Albertville tel : 79 32 27 58.

Département 83 Achète jeux sur Pc, originaux seulemer : Ultima 6, Go Full etal Palanete, Silen Service 2, Savage Empire, Martia Dreams, Shadowlands... Telephone après 14 h au 94 30 81 34.

Département 92 Achète, échange, vends jeux sur Pc Achète Streamer 250 Meg, Wave Blaster Sims 1 Mo, Reble Assault à bas prix Boumeddane 3 Rue Guynemer 9270 Colombes.

Département 1 Cherche contacts sérieux. Berthelon Eri-58 Avenue du Mail 01000 Bourg Bresse.

Département 3 Cherche contact Français ou Européer sur Pc Jaguar réponse assurée Gae Parct 03310 Neris les Bs France.

Département 7 Cherche contact sur Pc (jeux, utilitaires possède nohreuses news envoyer lise réponse assurée. M. Cayrat Richard Rue Champalbert 07200 Aubenas.

Département 11 Pc 386 sympa achète ou échange jeur utils, env liste Soubiran Stephane 7 rue Paul Cezanne11200 Lezignan.

joysticks: 1500 frs matériel en très bon cita. Contacter David au 79 33 62 54.

Département 75
vends 520 STF 800 Frs moniteur couleur 1000 Frs livres de programmations GFA 47 34 60.

JOYSTICK / JANVIER 1994

193

PETITES ANNONCES 103, boulevard Mac-Donald **75019 PARIS**

Département 16 Cherche Pc confic min 386 25Mhz 4 Mo Ram, étudie toutes propositions tel : 45 66 25 66 le week-end, intéressé par petit prix.

Département 22 Cherche contact sérieux, jeux et utils récents recherches : Simon Renault l'Isle Rault 22190 Plerin.

Département 25 Cherche contacts sur Pc pour échange or achat de jeux et utils récents. Contacter at 16 81 48 07 99.

Département 27 Stop ! cherche contacts sur Pc news assurées, débutants bienvenus réponse rapide 100 % écrire Pékar Chris 21 Rue St Arn 27950 St Marcel ou tel au 35 88

Departement 30 Chercher contacts Pc pour échange en tout genre. Réponses assurées, débutants bienvenus. Ecrire à Pratlong Christophe 18 rue des Paquerettes 30100 Ales.

Departement 51 Echange jeux amiga et Pc, possède nbx news. Ecrire à Slimane Ouan 38 Rue du Lot 3110 Toulouse tel 62 14 10 07, réponse assurée.

Département 33 Ecange jeux sur Pc possède nbx news (Lands of Lore, Prince 2, Team..) sérieux et rapides : Brossard Yannick 9 Avenue Michelet Claouey 33950 Lege tel 56 60 72 15.

Département 34 cherche contacts serieux et durables sur Pe 3 °, jeux et utils. Contactez Antoine Quandalle 1 rue 81 Come 3400 Montpellier, réponse assurée.

Département 38
Echange jeux sur Pc. Attention : pas d'arnaque, envoyez listes, réponses assurées. Possède utils et news. Auguste Lionel 142 Rue de la Gifle 38920

Département 42 Departement 42 cherce contact sur Pc sur St-Etienne uniquement : pour écange de jeux, image de synthèse, Sharewhare , etc... Contactez Amaury Descours tel au 77 33 32 39 vers 18 h.

Département 42 Cherche contacts sur Pc pour échange de news sur : Roanne et environs. Contacter Christophe ou Arnaud au 77

Département 51 Cherche contacts sérieux sur Pc. Possède 486/66 depuis peu, contacter Laurent au (16) 26 70 44 60.

Departement 34
Cherche contacts serieux et durables
pour échange utils 3D Image Synthèse
et jeux sur Pc. Balty Philippe 10 rue de
l'Avenir 54260 Braumont.

Département 68 Cherche contacts sur Pc, sérieux et rapide. Contactr Daniel Demenoitte 80 Rue des castors 68200 Mulhouse tel : 89 59 36 52 après 19 h.

Département 91 Cerche contact sérieux et sympas pour échanges de jeux Pc 48/6 ou 38/6 3 1/2 ° . Contactez Mr Vannson David 21 Rue JB Clément 913/0 Verrieres.

Département 92 Vends Pc8086 DD10M + lecteur 5 1/4 + écran monochrome : 400 frs super affaire Peron Grégory 182 B Rue d'Aulnay 92350 Plessis Robinson.

Département 94 cherche contacts Pc sérieux rapides DP + Démns + Simulateurs recherchés contacter Piat Franck 01 Rue Jules Guesde Apt 157 94140 Alfonville.

Département 94 Echange jeux et utilitaires sur Pe nombreux softs , demander Eric au 45 98 06 38.

Département 13 Département 13 Vous avez un ordinateur et une imprimante ? Gagnez de l'argent avec. Contactez Picorella Bemard 10 cité le Vallon 13300 Salon. Joindre une enveloppe timbrée

vends Pc tandy 1000 SX 2 Drives 51/4 + Manettes + logiciels + jeux très bons pnur débutants. Cabelduc sebastien 15 Rue Henri Barbusse 02100 St Quentin.

vends origianux Pc Tornado Falcon 3.0 TFX, vends origianux AM Full Metal, Steel Empire, à bas prix tel au 70 42 45 80 Faure JF Les Moines 03230 Lusigny.

Département 9 vends origianux Pc : Prince 2, tornado Comanche, Syndicate, B17, Atac, Alon in the Dark, Preevater etc... Moité pri + port. Contacter Bruno au 61 67 70 00

Département 9 Vds nbx jeux originaux simul. (Tomado, Atac, B17. Commanche, Privateer, Syndicate, Flof (Microprose) Fun3 etc... Vends Pc 385SXL5, 4M. DDx2 110, vidéo 512 K etc demander Bruno au 61 67 70 00

Département 13 Vends Pc 486 Dx33 + Seikosha Speed jet 300 + originaux Windows 3.1 + Word 2 + Excel 4 servi 2 fois, le tout sous garantic Anut 94 tel 91 41 51 97.

Vends jeux originaux : Magic Pockets Alone , Epic... prix 200 Frs. Contacter Bruno au 46 50 98 46 le soir ou le week-end.

Jeux originaux VF, Flashback, Monkey Island 2: 150 frs l'un Carte Sound Master 2: 240 Frs + 2 HP Tel après 19 h au 80 64 08 50 port 20 Frs.

P.A. GRATUITE

Senles les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.

Département 21 Vends imprimante Olivetti dM 100S avec notice 500 Frs Noel Bugnot 9 Avenue Gaston Roupnel 21200 Beaune nu tel au 80 24 91 19 après 16 h 15.

Département 27 Vends Pc 286 SX 12 + 1 ouris + jeux : Flashback, Prince of Persia, secret of Monkey Island en TBE, prix : 5000 Frs. Contacter Antoine au 32 55 33 55.

Département 29 25 originaux à 50 % du prix neuf : Might & Magic V, Lemmings 2, Sin Farm, Land of Lore, Tycoon de Luxe, Elite +, Dune 2, etc. Tel au 98 05 34 22 P. Connault 4 R. Dellec 29280

Département 41 veds Sound Blaster Pro 2 + lecteur CD-Rom + 3 CD + cables + drivers + manuels : 1900 Frs tel au 54 75 26 87.

Département 45 Vends jeux originaux sur Pc : Privateer Stricke Commander, Fields ofGlory Falcon 3, Dune 2, Road and Track, un 170 Frs tel après 18 h : 38 58 07 15.

Département 51 Vends 386DX40; 4 Mo ram DD 170 Mo, SVGA 1 Mo, ècran SVGA NE, joys carte son : Dos 5.0, jeux le tout 7000 Frs, contacter dom au 26 57 99 65.

Département 57 Vends news sur Pc et A1200. Contacter Didier ou Michael Bortolin 45 Boucle du Breuil 57100 Thionville ou au 82 88 34 33.

ends 386 DX33 Ram 4 DD80 + SVGA Mg + utils + jeux : 7500 Frs tel an 20 80

Département 59 Vends carte mère 386 SX 25 MH2 : 350 Frs tel au 28 65 27 18 après 19 , demander Vincent. Departement of Vends CD-rom SB-Pro + 5 CD : 1600 frs vends 600 disks 3 1,2 " Hd : 3 Frs pièce vends 500 disks 5 1/4 " : 2 Frs. Prix su grande quantité. tel au 88 85 72 60.

Département 67 vends jeu Space Hulk, excellent état : 250 frs port compris tel : 88 95 40 61 adresse 35 Rue Mosser 67210 Obernai.

Département 72 Vends jeux Pc et Amiga ; Piron Frédéric 189 Boulevard Petite Vitesse 72200 La Flèche ou tel au 43 94 26 85.

Departement 75 vends jeux nngianux sur Pc : Alone 2, Terminator Rampage, Lands of Lore, Goblins 3, Indy Car, Dark Sun etc... : 100 Frs le jeu. Contacter Charles au 45 32 91 70.

Département 75 Vends 486-33 256 couleur HD : 210 Mo 4 Mo carte son SVGA : écran et carte Win 3.1 et nbx logiciels : 7500 Frs à débattre contacter Nicolas après 17 h au 42 36 45 84

Département 78 Vends nbx jeux pour Pc3,5 : Indy Car, GP F1. comanche + ext XWing + ext Strike Com. + ex. Rally, FS5, SealTeam, Privateer, Eric Cantona, prix de 100 à 300 frs tel au 39 74 80 54.

Vends syndicate sur Pc (valeur 390 Frs) vendu 270 Frs, contacter christope au 30 99 43 32.

vds ou échange originaux sur Pc Jean-Paul Peschet CES C de Vivonne 78120 Rambouillet tel 34 84 03 52.

Bientôt Noël: vds nbrx jeux sur Pc (A. in the Dark, Xwing, F. of Glory, etc...)
Contacter Benoit au (16) 63 35 71 50 le mercredi et fin de semaine

vend jeux Pc pitts prix, liste gratuite. Contacter Thierry Dubout 48 Rue des Lavandières 82700 Montech ou au 63 64

Département 83 Vends Jeux Pc origianux 200 Frs pièce Land of Lore vf, Patrician vf, Dune 2 vf, Simon Sorcerer vf, etc... 94 27 44 76 demander Jean-Luc

Département 88 Departement 88
Vends carte mère 386 DX 33 + 2 Mo +
12C : 600 Frs, écran SVGA 900 frs,
clavier 102T 90 frs, prix à débattre,
contacter Ricardot Pierre 30 Route
Grande Côte 883/0 Val d'Ajol tel au 29

30 60 05.

Département 92 Ech et vente de nouvautés sur Pc. Contacter Michel Chen, au (1) 47 76 14

Département 93 Department 95 Pe jeux Pe et Amiga à très bas prix. Bajolais Fabrice 25 avenue des Chevrefeuilles 93220 Gagny tel au 43 88

Département 93 vends Windows 3.1 neuf emballage fermé : 350 Frs, jeux XWing et Missions disks 1 et 2 : 400 frs, jeux Advantage Tennis : 100 Frs. Catrte son Soundmaster + 2 HP : 300 Frs Tel le matin au 48 54 66 40.

Vends on échange jeux sur Pc nbx news, vends CD-Rom + SB Pro : 2300 Frs, contacter Christophe au 48 54 25

Département 93 Department 19 Vends origianux Ishar + spacehuld + Suest for Glory 3 + Inca + Alone in the Dark + Guy Roux Manager + Sensible Soccer : 700 Frs les 7 ou 100 Frs séparement. Tel : 43 09 58 12.

Département 93 vends jeux Pc à petits prix. Crintacter Grall Christophe 16 Place de l'Orangerie 93390 Clichy sous Bois 43 30 90 95.

Vends jeux originaux : Indy, Atlantis vf 180 Frs, DOS 6 neuf, livre + disks : 350 Frs Dark Sun : 180 Frs tel Melle Brellit Karine 13 Bue des Alberes 93270 Sevran tel 43 83 25 19

Département 93 Vds jeux sur Pc, contacter Ristat Franck 24 Rue du 11 Novembre B4 93330 Neuilly sur Marne.

Vends jeux Pc 200 F/pièce : Lost in Time1 et 2, Goblins 3, Day of the Tentacle, SQ5, Indy 4, Shadow of Comet, Freddy Pharkas... demander Franck au (1) 48 47 79 12 (répondeur).

Département 93 vends jeux Pc à petit prix. coNtacter Grall Christophe 16 Place de l'Orangerie 93390Clichy sous Bois au 43 30 90 95.

Vends originaux Pc moitié prix : syndicate Kasparov, Legacy, Betrayal, Spear, Simlife, Srike commander, Battle Chess 4000, Inca, Terminator Rampage... Contacter Thierry at (1) 43 68 45 62.

Département 95 Stop, vends Strike Eagle III sur Pc Cd-Rom. Etat neuf prix: 300 F tel au 34 11 29 89 (Fabrice) après 18 h. Iovstick

est édité par la société HACHETTE DISNEY PRESSE. SNC au capital de 100 000F., locataire-gérant, RCS PARIS B391341526 Siège social: 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris. Tel: (1) 40 35 38 38. Fax: (1) 40 35 16 47.

Gérants: Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)

Directeur de la publication

Christian Leveneur

Directeur de la rédaction

Marc Andersen

Rédacteur en chef

Claude Lucas

Chef de rubrique (Preview UK)

Derek Dela Fuente

Correspondant permanent aux USA

Andrew Burgess

Coordination technique

Daniel Lauro (Danbiss)

Correcteur-réviseur

Simone Audissou

Joystick

COURRIER DES LECTEURS

Mic Dax

NEWS

Michel Desangles et toute l'équipe

PREVIEWS

Derek Dela Fuente, Moulinex, Seb, Calor,

Lord Casque Noir

Calor (Maria Dao), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), Moulinex (Cyrille Baron), Seb (Sébastien Hamon), "150" (Vincent Solé) et Pinky (Jérôme Bonnet)

IEUX CRACK

Tonton Stéphane

Direction Artistique

Alain Langlois Mise en pages

Linos, Nathalie Pezzoli, Fabienne Vitiello, Michel Desangles, Corinne Bismuth

Secrétariat Laurence GEUFFROY

Chef de Publicité

Isabelle Weill Abonnement et anciens numéros

Tél.: 44 89 44 89. Vente

EDIVENTE

Numéro vert : 05 38 40 10

Télématique 3615 Joystick

Centre serveur Sipress

Journaliste Télématique Mic Dax

Animateur

Photogravure PPO

INTEGRAAL PLAISANCE SYSTEME

ISLI

SCANN 92

Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE Distribution

Transports Presse

Tous droits de reproduction réservés. Publication inscrite à l'OID.

Commission paritaire nº 70 725. ISSN: 0994-4559. Dépôt légal à parution. .

Illustration de couverture

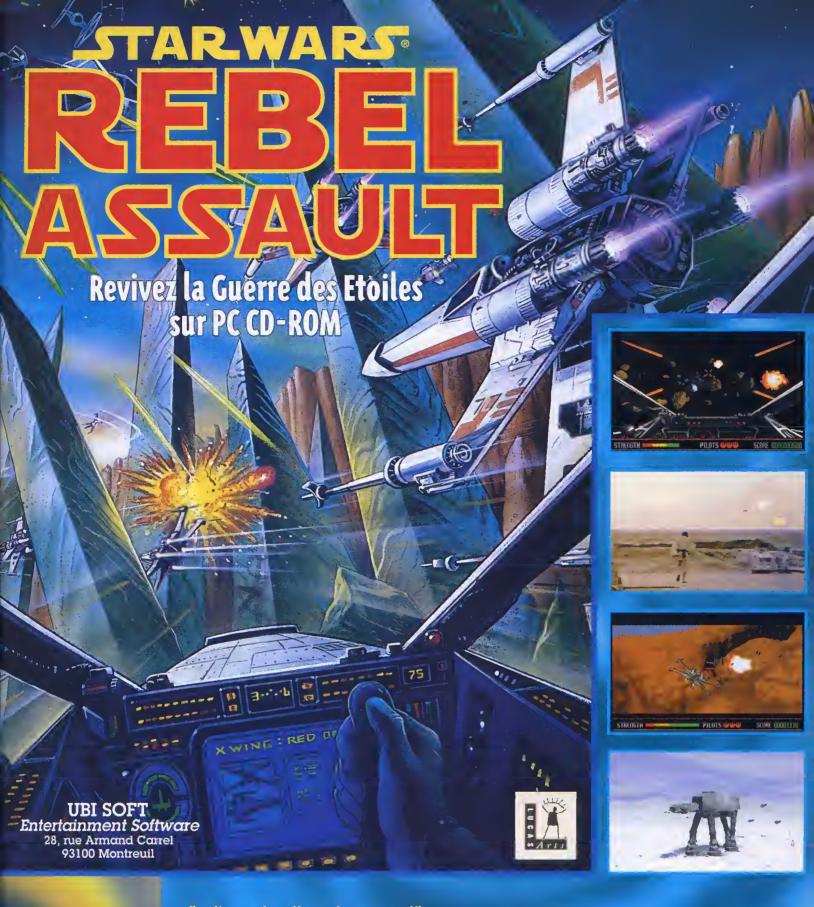
Ce numéro comporte un encart d'abonnement, jeté à l'intérieur du

Techno: Réalité Virtuelle © J. EDELSTEIN/KATZ/COSMOS.

magazine







Rebei Assault TM and 1993
LucasArts Entertainment
Company, Used Under
Authorization. All Rights
Reserved. Star Wars in a
registered trademark
LucasIIIm Ltd. The LucasArts
logo is a registered trademark
of LucasArts Entertainment
LucasArts Enterta

"Enfin, un jeu digne du CD-ROM!"

"Un soft grandiose, une superproduction, du très grand LucasArts!"

"Une merveille! Enfin un véritable jeu d'action sur CD-ROM. Si vous n'y jouez pas, vous le regretterez éternellement."

Génération 4 - 95%

Joystick - 95%

"Si vous n'avez pas encore de lecteur CD-ROM, voici un excellent prétexte pour en acheter un."

Tilt - 90%

Disponible dans les Fnac et les meilleurs ponts de vente